1991年10月1日発売(毎月1回1日発行)第3巻第10号通巻34号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 390yen

マルカツ 勝PCエンジン

1991 10月号



価格・発売日決定！

スーパーROM² 大特集

ドラゴンスレイヤー
サイレントメビウス
らんま1/2 天使の詩 ほか

別冊付録

最新5大RPG㊙攻略ガイド

モンビット BURAI ソーサリアン
マイト&マジック ニュートピアII


Enjoy Hudson
©1991 HUDSON SOFT


PC Engine
甦れ伝説の剣
よみがえ でん せつ つるぎ
NEUTOPIA II
ニュートピアII
Legend of new generation
凝ったグラフィックで臨場感
たっぷりのゲームが楽しめるぞ！
ストーリーはドラマチックな展開
でイベントも盛沢山！
ハイパーアクションRPG登場！
ニュートピアIIが前作を大きく
パワーアップして君に感動の
ストーリーをおくります。
情報を聞きながらストーリーは
意外な方向へと進むぞ！
魔法アイテムが多くなって
そのうえパワーアップ！
バックアップメモリ対応ソフト
9月27日発売
希望小売価格
7,200円（税別）
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

スーパーCD-ROM²システム発売日&価格決定!!



PCエンジンDUO

9月21日発売 ¥59,800(税別)

スーパーシステムカード

10月25日発売 ¥9,800(税別)



PCエンジン界の総本山、NECホームエレクトロニクスは、ついにスーパーCD-ROM²システムの製品価格を決定、上記のとおり発表した。残念ながらもうひとつの核、スーパーCD-ROM²の発売日は未発表のままだ。

カードと同時発売

第1弾専用ソフトはこの3本!!

ドラゴンスレイヤー英雄伝説



ハドソン

ポピュラス ザ・プロミストランド



ハドソン

天使の詩



RIOT日本テレネット

上記3本以外で年内に発売されるSCD専用・対応ソフト(●)

10月11日予定	バニラシンドローム●	ニチブツ
11月8日発売	プリンス オブ ペルシャ	リバーヒルソフト
12月予定	シャドー・オブ・ザ・ビースト	ビクター音産
12月予定	クイズの星(仮)●	サン電子
12月予定	ブロウニング	RIOT日本テレネット
12月予定	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
12月中旬予定	らんま½とらわれの花嫁●	メサイヤ
年内予定	天外魔境II	ハドソン
年末予定	レディファントム	レーザーソフト日本テレネット

NEC HEにキビシク迫る!!

なんでスーパーCD-ROM²は一緒に出ないんだ〜とお嘆きのアナタ。我らPCIAにお任せあれ。新ハードの発売日、価格についての疑問、不満をキミに代わってぶつけてみたぞ。予想外の新事実がポロッと出たりしてハラハラドキドキ。読みごたえ十分のPCIAスペシャルはP.86から。



⬆本誌の読者アンケートの結果も見てもらった。みんなの意見をわかってくれたようだった。

激しく燃ゆるGM魂 サンプラザにさく裂す

GM界にさん然と輝く黒色巨星、S.S.T. BAND(セガ)と、自然発火しそうなハイテンションを貫く轟音の救世主、J.D.K. BAND(日本ファルコム)。7月30・31日に東京・中野で開催されたわが国最大のGM大祝祭「GMフェスティバル'91」に大集結したGMフリークたちは、矢つぎ早に繰り出されるゴキゲン・チューンに熱く、狂おしく燃え、乱舞した。

もちろん会場を揺るがしたのは、ヤツらだけではない。躍動感あふれる万華鏡サウンドGAMADELIC(データイースト)、とびきりオシャレな矩形波倶楽部(コナミ)、そして流麗なキーボードが印象的なALFH LYRA(カプコン)。

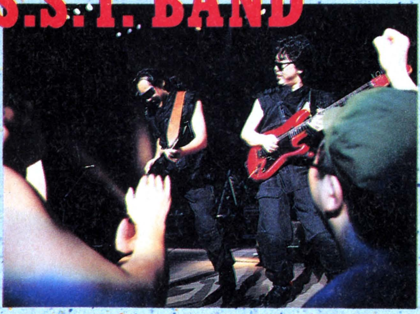
バンドとファン、ともにGMに命をささげる人間たちの、伝説と語り継ぐにふさわしいライブだった。

J.D.K. BAND



⬆初めはおとなしかった観客たちを、強烈なヘヴィメタ・サウンドと扇動的なMC(語り)でノックアウト、全員をJ.D.K.教の信者としてしまった。

S.S.T. BAND



⬆彼らのみ2日間出演。まるで異なるメニューを披露し、GM界の王者の貫禄を満場の観客に見せつけた。

GAMADELIC



矩形波倶楽部



ALFH LYRA



⬇最終日のラストに実現した、全バンド競演のスーパーセッション。名曲「ハイウェイスター」で大団円を迎えた。



撮影・山田俊二

鈴鹿8耐レースでPC2メーカーが疾走!!



雨、猛暑。今年の鈴鹿8時間耐久レースは、まさに過酷なサバイバルレースだった。そのハードなレースに今年も、PCでおなじみのメーカー、アイレムとメサイヤ(NCS)が出走したぞ!!

チームアイレム







チームアイレムからは、2台のマシンがエントリー。1台は惜しくも完走扱いにならなかったが、一方のゼッケン63は38位で完走した。

NCS-OVER-BELL24





予選でかなりの実力を見せ、健闘を期待されたNCSスポンサードのマシンは、惜しくも118周でリタイア。来年に期待だ!!

PCエンジン サマーツアー'91 札幌よりスタート

毎夏恒例の列島縦断イベント、PCエンジンサマーツアーが7月27日、札幌より始動した。集まったPCユーザーたちは、ズラリと並んだ新作ソフト、メーカーのゲーム大会、ハドソンのキャラバンや、スプリガン大会にご満悦。



➡スプリガン大会北海道地区チャンピオンの畠中くん。

⬇『サイレントメビウス』PC化もここで一般初公開。



にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

間に合ってヨカッタ

締め切り直前 ギリギリ入手!!

とび込み

ロードス島戦記

ハドソン

これが正しいＰＣ版だ!? 新着画面をドーンと大公開

期待の大作RPG『ロードス島戦記』の新しい画面写真を入手することができたので紹介しちゃおう！ ひと目見てくれればわかるように、パソコン版より、そして以前発表されたものより数段パワーアップしている。とくにビジュアルシーンは、ＯＶＡそっくりのクオリティ。もちろんCDだから、声優さんの肉声がバッチリ入っているのも魅力のひとつ。発売までまだ少しかかりそうだけど、来月から本誌では『ロードス島戦記』を毎号追いかけるぞ!!



⬆これがウワサのタクティカル・コンバット。ちなみにこの画面は開発中のものであるため、マス目がくっきりと入っているのだ。

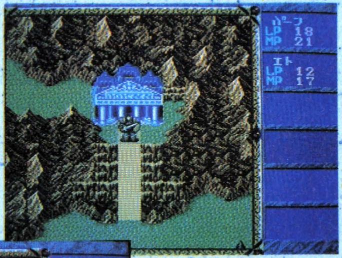


⬆村に入るとこんな画面になる。ここで行きたいところを選ぶってワケだね。



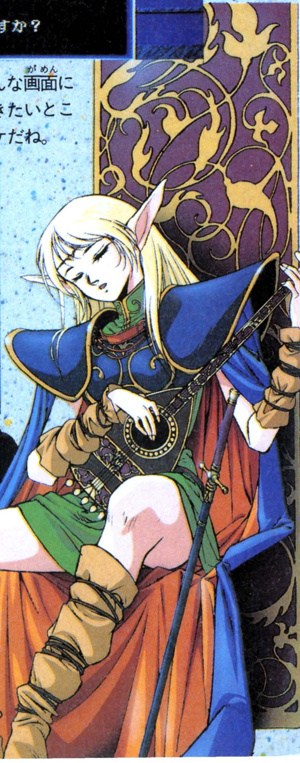
⬆ビジュアルシーンもこんなふうに大画面で登場するぞ。ちなみにこの人はザクソン村の村長さん。ＯＶＡを見たことのある人なら知っているよね？

⮕フィールドマップはこんな感じ。後ろに見えている神殿はどんな神様の神殿なのかな？



⬇各キャラクターのステータス画面もこのとおり。今はまだ数値が入っていないけどね！





情報3連発!!

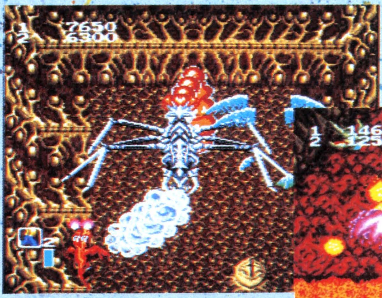
ドラゴンセイバー　ナムコ

今、キミの手によって新たな聖龍伝説が始まる……!!

昨年冬、ゲームセンターに登場するやいなや、ゲームフリークたちをわかせた超燃えSTG『ドラゴンセイバー』のPCエンジン化が決定したぞ!!

このゲームは、すでにPC化されている『ドラゴンスピリット』の続編にあたる。環境汚染によって生みだされた"バイオモンスター"たちがはびこる、地球とよく似た異世界を舞台に、ふたたび聖龍が甦るのだ!!

発売は12月でHuカード。続報は次号!!







⬆太陽神アーリアの命により、ヒューイとシリアは聖なる剣の力によってドラゴンに変身!! エリア3(化石)のボス「エイリアンキング」に戦いを挑む!!

⬆もちろん同時プレイ可能!! アイテムゲットで「ファイアードラゴン」に。フェニックス(気合い弾)は迫力満点。



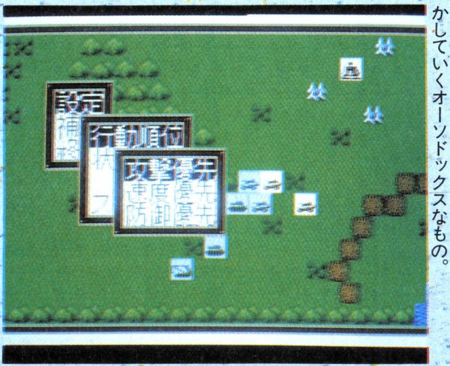
⬆2人がはじめて戦うことになるエリア1(水没都市)のボス「アキラ」だ!!

ロードオブウォーズ　システムソフト

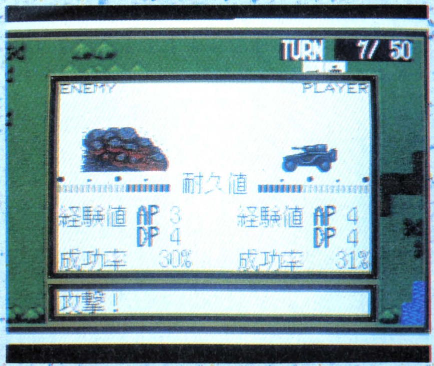
パソコンソフト界の大御所 PCへの正式参入第1作

パソコンで『大戦略』シリーズ、『天下統一』などといった数々のSLGや、RPG『ティル・ナ・ノーグ』などを発表しヒットさせているビッグメーカー、システムソフトがPC界に参入するぞ!!

参入第1作は、本格的SLGとして高い評価をうけた名作『ロード オブ ウォーズ』(紹介記事はP.138に)。移植内容もかなりいいデキで、さすがの技術力という感じなのだ。今年末から、PC界にSLG旋風が吹き荒れそうだ!!



⬅ゲーム内容は、ターンごとに各ユニットを動かしていくオーソドックスなもの。



⬅キャンペーンシナリオでゲームが進むので、指揮官を育てる楽しみもあるのだ。

 ※画面写真はすべて開発中のものです。

マルカツ
勝PCエンジン
OCT.CONTENTS
[10月号目次]
1991 ⑩ Vol.34
発行／角川書店



ロードス島戦記

ファリスの聖女
山田章博

ますます絶好調！ 大河コミック 第5回



巻頭 SUPER CD-ROM² TIMES

●今月の巻頭特集は、2M対応ソフトの情報が山盛り。熱いうちに読んでね!!

NEW SOFT TIMES

●怒濤のごとく押し寄せる新作ソフトを㊖が斬る!!

ゲームの達人

●発売中のソフトを、ウラからオモテから遊びつくそう!!



「サイレントメビウス」 香津美・リキュール

最新5大RPG㊎攻略ガイド





●聖竜伝説モンビット
●BURAI 八玉の勇士伝説
●ニュートピアⅡ
●マイト&マジック
●ソーサリアン







特別付録

今月はビッグでワイドなハードウェア特集!!

PCIA SPECIAL 86



《ハード中央情報局》

気になる新ハードについて、NECにまたまた直撃インタビューを敢行したぞ！

HOW TO WIN



●発売直前の人気ゲームを、ポイントおさえてズバッと攻略!!



《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。

ゲームデータ

CD-ROM²	スーパーグラフィックス専用	RPG ロールプレイング	AVG アドベンチャー	APZG アクション・パズル
スーパーCD-ROM²	GT対応	ARPG アクション・ロールプレイング	SLG シミュレーション	ETC その他
新旧CD-ROM²両対応	PC・SG両対応	STG シューティング	SPG スポーツ	
Huカード（数字はメガ数）	バックアップ対応	ACT アクション	PZG パズル	

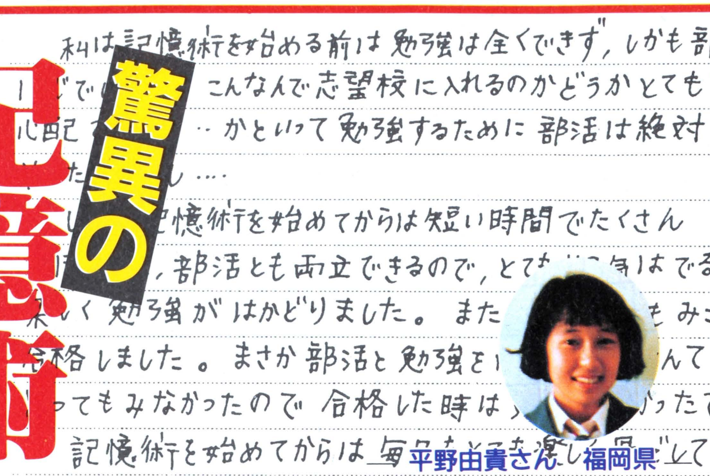
表紙イラスト●佐々木晃［TONG KING SHOW］ 表紙アートディレクション●グァバモリオカ 表紙ロゴデザイン●高木和雄［AR+DA］

試験直前、あふれるように思い出す!!



〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉

驚異の記憶術



平野由貴さん 福岡県

キミのライバルはもう、やっている!

「部活とも両立できて、志望校合格!!」

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。（中略）しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格!記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記



富山県 谷田優子さん（富山県立滑川高校合格）

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください。」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材



熊本県 山口和彦くん（熊本県立南関高校合格）

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格／しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

入院のハンデをのりこえた



大阪府 都築真紀さん（帝国女子大学大和田高校合格）

私は中3になってすぐ入院しました。そんな時記憶術を知り、すぐに始めました。勉強しているというより、遊んでいるような感じで、1日ほんの数分間の積み重ねが実ったのでしょうか、退院してすぐの実力テストで、大キライな数学が86点で、学年で17番になったのです／そして入院のハンデもうそのように成績も上昇。今年、志望高校に入学できました。合格通知を見て泣いた時のことを私は一生忘れないと思います。

バスの中で勉強し、名大合格



愛知県 本田孝次くん（名古屋大学経済学部合格）

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

高校に入っても効果抜群



埼玉県 野川早知さん（星野女子高校合格）

私の志望校合格率は30%以下と、絶望的でしたが、記憶術を始めてからは、40%・60%と、みるみるうちに上がり、ついに希望した高校に合格しました。私の場合、記憶術は入試だけでなく、高校に入ってからも役に立ち、クラスで15～20位だった成績が、今では1～2位。学年では約750人中15～30位という成績になりました。記憶術をやってよかったのは、勉強に集中できるようになり、勉強ができなかった頃の自分と比べて、性格的にも明るくなりました。

4時間で、年表を丸暗記



大阪府 永井龍也くん（近畿大学法学部）

大学を二回失敗した僕は、わらにもすがる思いで、記憶術を始めました。するとどうでしょう。偏差値が10以上も上がり、歴史などは4時間位で、年表を丸暗記し、入試まで1ヶ月以上やらなかったのに、本番では覚えた年表がスラスラ出て来ます。予備校で答え合わせをすると、歴史と英語が満点。楽しくやって大量に覚えられる記憶術に、本当に感謝しています。受験生の人にも、嘘偽りなく推薦したい気持ちです。

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を**無料プレゼント!**

右のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)3317-2811

〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

〈本校所在地〉

東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京カルチャーセンター

受験用歴史年表なら2～3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2～3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ**記憶術**なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。

さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース（資格取得向）

Ⓕ

待望の
SUPER CD・ROM²ソフト第1弾！

PRINCE of PERSIA™

プリンス・オブ・ペルシャ



かつてPC-98版やX68000版で一大センセーショナルを巻き起こした名作が、リバーヒルソフトのSUPER CD・ROM²第一弾ソフトとして帰ってくる！人間の動きをリアルに再現したアニメーションや、一寸先は闇の危険トラップなど、思わず満足・納得・ハマリまくりのアクションAVG。1991年秋―。さらに熱く、ペルシャ・ブームが吹き荒れる!!



▲姫は宮殿の最上階に幽閉されていた。



▲容赦ない攻撃が青年の行く手を阻む。



▲姫のため、命をかけて決死のジャンプ！

11月8日発売・価格￥6,800（税別）

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

LASER SOFT

●クオリティ宣言●



眠りからさめたる者の啓示

新たなるヴァリスの戦士の誕生

いま……戦いは始まる。

ヴァリスIV

期待を裏切らないスーパービジュアル。グレードア

※タイトル画面からSELECTで起動するバックアップメモリーユーティリティーが
入っていますが、ご使用後は必ずリセットしてからゲームを開始して下さい。


空前の人気
絶賛発売中!!
ップしたアクション。 待望のヴァリスⅣ、感動の熱波ただ今進行中!!
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575
レーザーソフトの住所と電話番号が変わりました。ゲームの内容に関する質問は、電話ではお答えできませんので往復ハガキに書いてお送りください。

PC Engine
ROM ROM



Victor

発売前からすでに名作!!
前人未踏のアクションRPG間もなく発売!

「ソーサリアン」だからこその興奮

1. 10個のシナリオが楽しめる新システムの採用。
オープニングとエンディングのシナリオ以外は好きなシナリオを選んでプレイできます。

2. プレイヤーに許された大幅な選択。
シナリオの選択、60種類の職業からの選択、無限に近い組合せによるパーティー選択、120種類にのぼる魔法の選択などプレイヤーが自由に選んで楽しめます。

3. 人生を感じさせる登場人物。
キャラクターメイキングも大きな魅力。種別、性別、能力値、年齢を決めて冒険に旅立ちます。それぞれには寿命までもが設定されているのです。

4. CD-ROMならではの迫力。
アニメシーンいっぱいの感動のオープニングやエンディングさらにCD音源音楽のふんだんな使用がさらにゲームを盛り上げます。



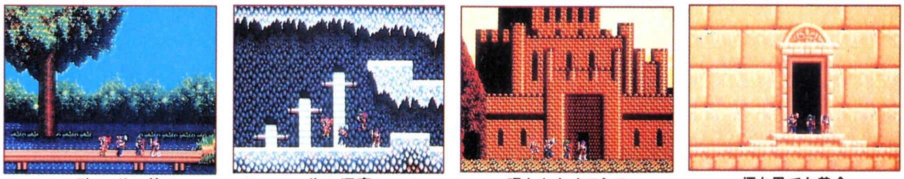
ソーサリアン

この秋発売!
希望小売価格
¥7,200(税別)

〈10のシナリオの一部がこれだ!!〉



不老長寿の水　暗黒の魔導士　呪われたクィーンマリー号



メデューサの首　氷の洞窟　呪われたオアシス　朽ち果てた黄金

犯人は誰だ!
名探偵シャーロック・ホームズに挑戦。

実写ビデオの取り込みによる映像と音声はまるで映画
3つの怪事件の犯人捜しはまるで本物の探偵
CD-ROMの常識を破った問題作、今ベストセラーを記録中!

好評発売中! 希望小売価格 ¥7,200(税別)

〈発売が延びて申し訳ありませんでした〉





Sherlock Holmes Consulting Detective
シャーロック・ホームズの探偵講座

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



あのファイプロから2年。いま、新たなファイプロ伝説がはじまる———。全国のプロレス&格闘技ファン、そしてリアルスポーツゲームフリークを熱狂させたファイプロ第2弾、待望の登場です。レスラーは16人、新・対戦マッチが増え、さらにタッグチームの自由な組合せが可能になったのも、大きな魅力。もちろん、4人同時プレイもOK。決戦のゴングは8月。多彩な技と燃える闘魂を駆使して、あの栄光の統一ベルトを、キミは手に入れることができるか!

4人同時プレイ可能なテニスゲームの決定版
■ファイナルマッチテニス 好評発売中!¥5,700(税別)

PC Engine ROM ROM

シミュレーションの新しい常識で綴る、

遥かなる星間興亡史。

CD-ROM²の世界がさらにエキサイティングになる!

SFスペースファンタジー

SCENARIO SIMULATION GAME

シナリオシミュレーションゲーム

Super Schwarzschild

シュヴァルツシルト

巨大な渦状を呈し、誇らしげに光り輝く大銀河、「シュヴァルツシルト」。その辺境に散らばる小宇宙の中に十数個の国々からなる「ソマリ」という名の星系があった。この数十年、銀河中枢の争いに巻き込まれることもなく、大過ない日々を送ってきたこの星系に、戦いの火の手があがろうとしていた。星系西部に位置するふたつの国が希少金属の発掘権をめぐり局地的ではあるが武力衝突を起こしてしまったのだ。平和的解決に向けて、とある国王が仲介に立つことを表明、和平への準備を進めていた。しかしその国王の治める国で反乱がおこり、一発の凶弾が国王と和平を亡きものにしてしまった。突然、国王を失った臣民達の国はオーラクルムという。王には国元を離れ留学中の皇太子がいた。民たちは急ぎ、迎えの船を皇太子の元へ向かわせた。

年末発売予定・¥7,800

SLGの常識が変わる「シナリオシミュレーション」は、RPG+SLGのおもしろさ!
これはつまり「ハズレのないアタリくじ」だ。

【いままでのシミュレーションゲームとはどのように違うの?】
シミュレーションゲームのシナリオ設定というのはプレイヤーがゲームを始めるまでの最初の状況、あるいはその状況に至るまでのお話。で、ゲームを始めてしまえばあとはプレイヤーのやり方によってお話の続きが出来上がっていくという、つまりプレイヤーのゲームのやり方そのものが結果的にシナリオになるよと言うシステムだった訳です。
ところが、ぎっちょん!KOGADOの提案するシナリオシミュレーションというのは最初のシナリオ設定だけではなく、プレイヤーがゲームを始めた後にも多くのイベントが用意されており、RPGのようにゲームの途中途中で色々な出来事がプレイヤー自身の周りで起こって行くのです。
【では、なぜそのようなシステムが面白いのか?】
はっきり言って、「シミュレーションゲーム=マニアックでめんどくさそう」というマイナーなイメージが強かったのですが、プレイヤーがどの段階で何をするとどんなハプニングが起こるというイベントが多数設定されているシナリオシミュレーションでは、ドラマチックなゲームシナリオをRPGのように最高の状態でプレイできるという訳です。
つまり、感動のドラマになるかどうかはプレイヤーのあなた次第というのではなく、誰がプレイしても、必ず感動巨編が味わえるという
「ハズレのないアタリくじ」なのです。
もっとも、シナリオ次第では逆にアタリのないハズレくじとなる場合だってあり得ますのでお求めの際は「工画堂スタジオのSchwarzschild」とはっきりご指名ください。

Schwarzschild PCエンジンCD-ROM²発売記念
「プロモーションビデオプレゼント」

工画堂スタジオでは、「Schwarzschild」PCエンジンCD-ROM²の発売を記念して、毎月抽選で300人、合計1200人の人にSchwarzschildプロモーションビデオをプレゼントします。

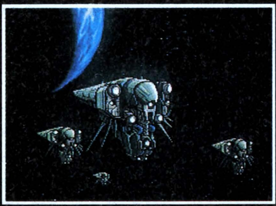
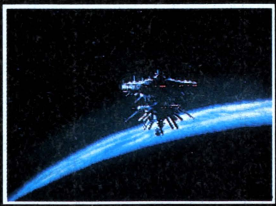
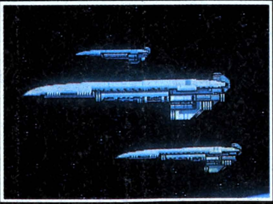
締切：9月から12月までの毎月15日が締切(当日の消印有効)

応募方法：官製はがきの裏面に、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業と、①②の質問の答えをご記入の上、下記の宛先までお送りください。
①KOGADOのゲームを遊んだことがありますか?遊んだことのある人はゲームのタイトルを書いてください。
②あなたが今まで遊んだゲームの中でいちばんおもしろかったゲームの名前を書いてください。

宛先：〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂スタジオ
「シュヴァルツシルト ビデオプレゼント」係

※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

■感動のオープニングアニメーション

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■工画堂スタジオの商品やゲーム内容に関するお問い合わせは、右記ユーザーサポートへお気軽にどうぞ。
■工画堂スタジオでは開発スタッフ(正社員・契約社員・アルバイト・テバッガー)を募集しています。
興味のある方は人事課(TEL:03-3353-7722/担当:立岡)までお電話ください。

KOGADO Software Products

ねこさんちーむ

㈱工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11
ユーザーサポート TEL03-3353-7724

資料請求券
マルカツ・9月号



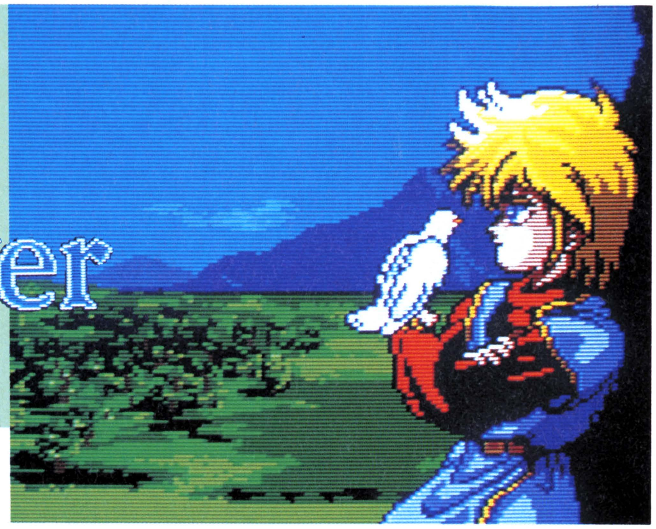
原作/田中芳樹
「アルスラーン戦記」①〜⑦
角川文庫版
①②③⑤⑦巻 各430円
④⑥巻 各390円(税込み)
王都炎上
田中芳樹
疾風怒濤の英雄絵巻
英雄伝説。
アルスラーン戦記
製作 角川春樹/松尾修吾/髙橋豊
●監督 浜津守●脚本 宮下知也/高田かおり
●音楽 都留教博●キャラクターデザイン 神村幸子
●作画監督 黄瀬和哉●美術監督 池田裕二
●主題歌 遊佐未森(エピック・ソニーレコード)
●製作 角川書店/ムービック/ソニー・ミュージックエンタテインメント
●配給 松竹
©田中芳樹/角川書店/ムービック/S.M.E.
全国松竹系劇場にて



六次元
A.D.2028 TOKYO 魔法陣都市
原作/麻宮騎亜
「サイレントメビウス」①〜③
角川書店刊コミックコンプ連載
①②巻 各890円 ③巻 950円(税込み)
サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
麻宮騎亜
SILENT MÖBIUS
THE MOTION PICTURE
サイレントメビウス
©麻宮騎亜/角川書店
絶賛公開中!
製作 角川春樹 総監督 菊池通隆
●監督 冨沢和雄●脚本 重馬敬/菊池通隆
●キャラクターデザイン 菊池通隆
●デザインワークス 出渕裕/森木靖泰/幡池裕行/明貴美加/渡部隆
●作画監督 青木哲朗/柳沢まさひで●美術監督 平城徳浩
●主題歌 東京少年(ビクター音楽産業)
●製作 角川書店●配給 松竹

SUPER CD-ROM² TIMES



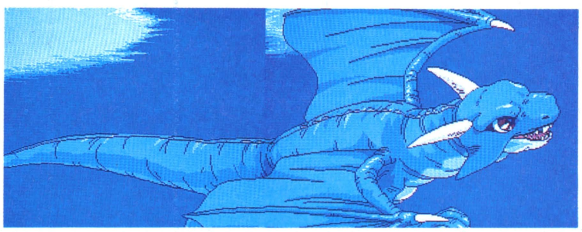


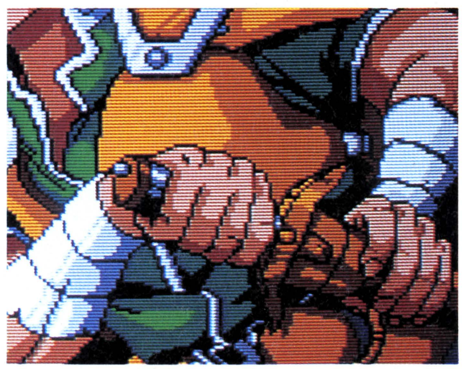
ハドソン／10月25日発売／¥6,800

RPG

壮大なドラマを鮮烈なAV効果で魅せる!!

パソコンでおなじみ、ファルコムの『ドラスレVI・英雄伝説』が、CDロムに登場だ。こいつはめでたい！　ってなワケで、まずはそのオリジナルのオープニング画面をバーンとお見せしよう。





画面いっぱいにドラゴンが滑空し、メインキャラたちがその勇姿を見せる。そして彼らの活躍する舞台となる、水と緑にたたえられた、広大な世界・イセルハーサ……！

ダイナミックなビジュアルに加え、サウンド面も充実。パソコン版にはなかった新曲が入ってるのがうれしいぞ。豪華声優陣の熱演にも、絶対耳を傾けるべし!!



←声優のナレーションがイベントを盛り上げてくれる。キャラの個性もキワ立っているぞ。











大陸を冒険する仲間たち

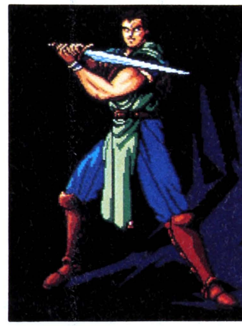
ゲームの主人公・セリオス王子。彼とパーティを組む仲間たちを紹介しよう。

パーティの人数は４人が基本だが、ストーリーが進むにつれ、メンバーの人数や顔ぶれ、そしてリーダーまでもが変わる。みんな個性の強いメンバーばかりで、中には意外な身の上を持つ人物も……!? まあ、それもまたストーリーのお楽しみの１つだったりするのだ。



ファーレーン国王子
セリオス

父の敵・アクダムを追って旅をする。趣味はスライムいじめ（笑）。
（声・大倉正章）



修導士
リュナン

打倒アクダムをめざすレジスタンスの一員。性格はいたって実直。
（声・戸谷公次）



遊び人
ロー

火炎系の呪文が得意な魔法使い。かなり屈折した性格の持ち主。
（声・田中亮一）



大盗賊〈?〉
ゲイル

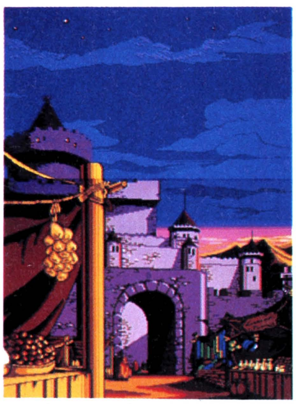
アクダムの手下の捕虜になっていた。口が悪く、ローとも仲が悪い。
（声・掛川祐彦）



女闘士
ソニア

勝ち気な女性で、セリオスのはとこ。のちにローに代わり仲間に加わる。
（声・原えりこ）

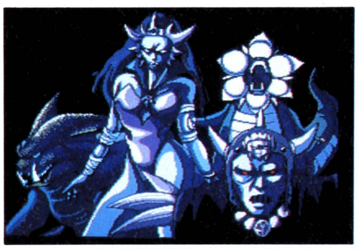
それは一夜の奇襲から始まった…



時代ははるか昔……、あるいは遠い未来。イセルハーサと呼ばれるその世界に、ファーレーンという国が栄えていた。

ある夜、首都ルディアにモンスターが大挙して攻めこんできた。兵士たちはひと晩がかりでこれを撃退したが、国王アスエルが何者かにより殺害されてしまう。

王を失った城では、宰相のアクダムが摂政をつとめ、当時６歳であったセリオス王子は、王位継承の日までエルアスタの町で養育されることとなった……。



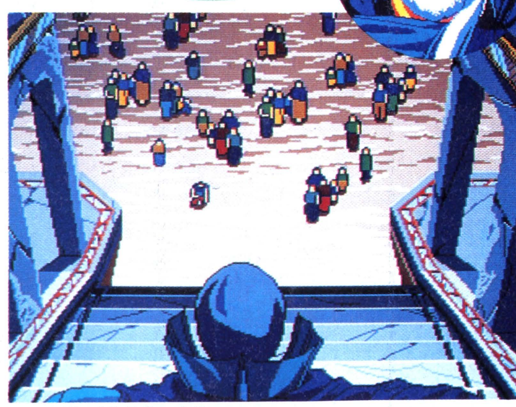
⬅突然押し寄せてきた、モンスターの軍団！



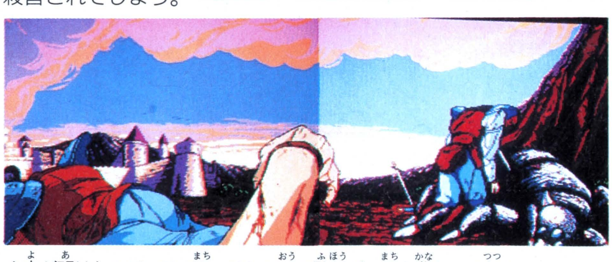
⬇兵士たちは初めて見る敵に、とまどいながらも必死で戦う。

故アスエル国王の側近
アクダム



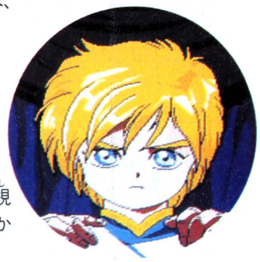


⬆この男が国王暗殺の張本人だとは、誰ひとりとして知る者はなかった。



⬆夜が明けたルディアの町。そして王の訃報が、町を悲しみに包む。

セリオス
〔幼年時代〕



➡幼い少年の目は、何を凝視していたのか……？ それから10年の歳月が流れる。

経験値稼ぎ地獄の苦痛を追放！

1 戦闘が思わず楽しくなる!?

RPGでまずはっきり好みが分かれるのが、戦闘による経験値稼ぎ。「一歩歩くと敵に遭う」「逃げたくても逃げられない」「後半で弱い敵に遭うのがうっとうしい」などが、戦闘を嫌がる人が感じる理由だろう。しかしこの『ドラスレ』では、そんな問題をすべて解決。

まず、出現した敵のHPが表示されるので、あとどのくらいのダメージを与えれば倒せるかがわかる。MPのムダ使いをすることもなくなるというワケだ。

また、１つの章（シナリオ）をクリアすると、そのフィールド上のモンスターはすべていなくなってしまう。これなら、不必要な戦闘もしなくてすむね。



⬆登場のモンスターは「カブトガエル」。キャラの下に表示されているのがＨＰだ。戦略が立てやすいよね。



戦闘設定

⬅マニュアル戦闘の場合でも、回復呪文やアイテムの使用はオートにすることができる。これなら攻撃に専念できるよね。



逃げる

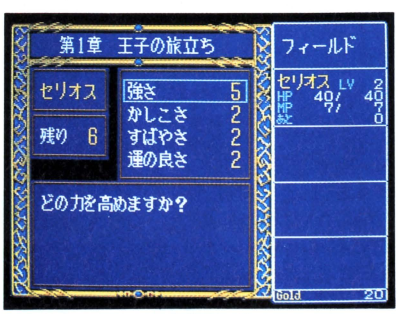
➡戦闘モードからは100％離脱することが可能。遭遇した敵の姿が現れる（敵によっては最初から見えているものもいる）。

2 レベルアップ——どんなキャラを育てる？

キャラのパラメータは、「強さ」「かしこさ」「すばやさ」「運のよさ」の４つに分けられており、レベルアップするごとにそれぞれの数値が上がっていく。

このレベルアップにも自動と手動があり、手動では与えられたポイントを４つのパラメータに任意に振り分けることができる。つまり、好みのタイプのキャラを育てることができるワケ。たとえば「強さ」のパラメータを上げれば戦士タイプになるし、「かしこさ」を上げれば魔法使いタイプに。また「すばやさ」は攻撃ターンの回ってくる確率が、「運のよさ」は攻撃のヒット率・敵の攻撃を回避する率がアップする。

自動レベルアップの場合は、コンピューターがポイントを振り分けてくれるよ。



⬆手動レベルアップの状態。「残り」のポイントを、４つのパラメータに振り分ける作業をする。

たとえばこんなパーティ…

●平均型パーティ

すべてのキャラを剣・魔法ともに平均した力に育てていくタイプ。自動レベルアップにしておくと、だいたいこのタイプになる。

可もなく不可もない優等生型のメンバーがそろうので、初心者は最初このパターンがオススメ。ただし強力な敵にはやや苦戦をしいられる。



●役割分担型パーティ

１人は戦士型、１人は魔法使い型……というように、それぞれ特定のパラメータを重点的に上げていって、特徴を持たせるタイプ。

メンバーが欠けたときなどは一時的につらくなるが、フルメンバーのときはバランスのとれた協力プレイができる、オススメタイプ。



●腕力型パーティ

「強さ」のパラメータを重点的に上げて、ガンガン力で押して敵を倒そう、というタイプ。攻撃がヒットすれば、おもしろいように敵が倒れてくれるので爽快だが、逆に大ダメージを受けたときの回復がつらい。また武器に気を使わなければならないので、費用もかかる!?



●魔法使い型パーティ

「かしこさ」のパラメータを上げて、MPを増やし、魔法で勝負しようというタイプ。

１人のキャラの持てる呪文には限りがあるので、うまく役割分担を考えよう。たとえば攻撃系２系統と、回復系・補助系としておけば、ムラが少なくてすむ。HPが上がらないのが難点。



　イラスト　薄葉士郎

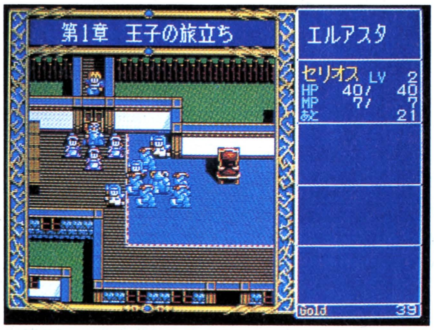
ゲームのサワリをダイジェストで！ 第1章——王子の旅立ち

ここはエルアスタの町。王位継承まであと２か月となったセリオスだが、スライムいじめばかりしてはライアスじいに怒られていた。そんなある夜、エルアスタの町にモンスターが攻めこんでくる。ライアスと家来たちに戦いを任せ、助けを求めに首都ルディアへ向かうセリオス……しかしそれらはすべて、摂政アクダムの陰謀だった！

牢に入れられたセリオスは、リュナンというレジスタンスの男に助けられ、いったんクルスの村に逃れる。戦いの経験を積むうちに、遊び人のロー、盗賊のゲイルを仲間に加え、アクダムの手下に捕らわれていたベルガの鉱山の囚人たちも解放。役者がそろったところで、ルディアに殴りこみだ!!

ファーレーン王国は解放されたが、アクダムは逃げのびてしまう。セリオスの旅はこれからが本番なのだ……!!

1 エルアスタ襲撃



⬅わずか3人しか兵のいない町を襲ったモンスター。狙いはやはりセリオス!?

2 アクダムの陰謀



⬅アクダムはセリオスを亡きものにし、国王の座を手中にしようとしていた!!

3 レジスタンスの仲間



⬆リュナンに助けられ、クルスの村に逃れたセリオス。同志たちに迎えられ、打倒アクダムを誓う！

4 ベルガの鉱山



⬅解放した囚人たちの中に混じっていた、盗賊ゲイル。心強い仲間が加わる。

5 野望崩壊・母との再会



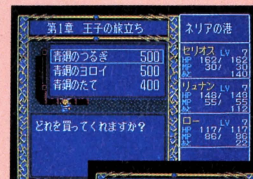
⬆ルディアの城へ攻め入り、アクダムを追いつめるセリオスたち。しかしあと一歩のところで逃げられてしまう。



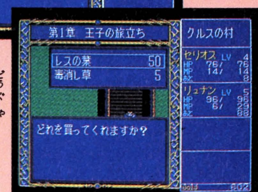
➡母・フェリシアと感動の再会……。そしてセリオスはアクダムを追って、旅をする決心を固めていたのだった！（２章へ続く）

SHOPPING

ショップには武器屋と道具屋がある。武器屋では剣・鎧・盾の装備、道具屋ではその他のアイテムを売っている。また不要なアイテムは道具屋に売ってしまえるぞ。相場は売値の75%。



⬅武器屋はルディアの町とネリアの港にある。



➡道具屋はほとんどの村や町・港にあるよ。

魔法の呪文

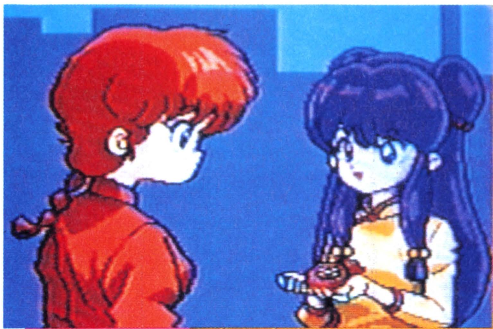
魔法は「呪文の書」に各キャラ７つまで書きこめ、特定の場所にいる賢者から教えてもらえる。「呪文の書」は何回でも書き換えられるぞ。また、使うと呪文の効果があるアイテムなども出てくるよ。



⬅物語が進むにつれ、高レベルの呪文をくれる人物が出現する。

WRITER'S VOICE

RPGの楽しさを気軽に、しかもたっぷり味わいたいという人には絶好の１本。親切な工夫がいろいろされているのがウレシイが、やはり最大の魅力は登場キャラの個性。このゲームは６つの章から構成されているんだけど、章ごとに「主人公が変わる」のもお楽しみだ。PCに移植されて、新しくたくさんのファンができるんじゃないかな。（因の字）





大人気作品の第2弾登場!!

らんま½ RANMA NIBUNNOICHI
とらわれの花嫁

メサイヤ／12月中旬発売予定／¥6,800

ETC

コミック、ACT、そして今度はデジタルコミックだ!!



➡コマンドは、必要なものだけが表示されるから、スムーズに進めることができるよ。

コミック、アニメで大人気の『らんま½』の第２弾が発表されたぞ!! 前作は、ビジュアルを盛り込んだACTだったよね。今回は、ジャンルを変更して、デジタルコミックになっての登場なのだ。これで、ゲームがあまり得意じゃない人でも、安心して楽しむことができるよネ。

内容は、３部構成のシナリオなんだけど、くわしいことについては、まだヒミツなんだ。サブタイトルの"とらわれの花嫁"から、いろいろと想像してみてね。



⬅コマンド以外は、ウィンドウ内に表示されるんだ。



➡グラフィックは、アニメに負けないくらいキレイだよ。

主役はやっぱりこの２人

デジタルコミックだけあって、ビジュアルも超豪華！ なんと、前作の３倍ものビジュアルが用意されているのだ。しかも、そのグラフィックは、アニメに引けを取らないくらいキレイ!! ファンのみんなも、きっと納得するはず。

また、前作同様、登場人物の声は、アニメと同じ声優さんが担当する予定。声優陣も、豪華な顔ぶれだから、一度はどこかで聞いたことのある声だと思うよ。この声優陣が、超豪華なビジュアルをガンガン盛り上げてくれるぞ！ 前作で登場しなかった人物も、いっぱい出てくるのでお楽しみに。

らんま



格闘とつくものならなんでも習得してしまう、拳法の達人早乙女乱馬。水をかぶると、女の子になってしまうのだ。

あかね



女の子ながら、拳法の腕前はピカイチの天道あかね。とっても勝ち気で、いつも乱馬とケンカをしているんだ。

おなじみのキャラが勢揃い!!



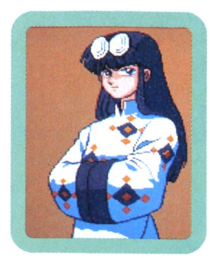
⬆乱馬の宿命のライバル、Pちゃんこと、響良牙。



⬆中国の女傑族ナンバー１の実力者シャンプー。



⬆乱馬の父親で、パンダに変身する早乙女玄馬。



⬆シャンプーを追って、中国から来た男ムース。

デジタルコミック『らんま1/2』



今度の『らんま1/2』はこんな感じに読んで楽しめちゃう!!

WRITER'S NOTE

前作のACT『らんま1/2』が、大好評だったから、今回の発表で「やったーっ！」と喜んでるファンも多いんじゃない？ ビジュアルが豊富になったから、楽しみもぐーんと増えたよね。これは、要チェックだぞ。 （ユウ）



SILENT MÖBIUS

角川メディア・オフィス／来夏発売予定／価格未定 RPG

※「サイレントメビウス」は月刊「コミックコンプ」（角川書店刊）で好評連載中!!

来年の夏、スーパーCD-ROM²に『サイレントメビウス』が登場だ!

8月17日に映画の劇場公開がスタートし、『サイレントメビウス』の人気もますます波に乗ってきた。そしてその人気にさらに拍車をかけるかのように、来年の夏、PCエンジンに『サイレントメビウス』が登場する！ しかもハードはスーパーCDロム!! グラフィックは最高だし、キャラのセリフは映画と同じ声優さんがしゃべってくれるしで、こりゃどうしたって期待しちゃうよね。ゲームはAVG要素がうまくミックスされたRPG。香津美を始めとする6人の女の子が、異次元から侵入した妖魔たちを相手に戦うのだ!!

この魅力的な世界に飛び込もうぜ!



➡パトカーに乗って夜の街を疾走。かっこいい！

⬆妖魔と出会い、呪文を唱える香津美 リキュール。

⬅剣皇グロスポリナーをかまえた！ 迫力のシーン。

サイレントメビウス OPENING STORY

近未来のTOKYO。人類の文明は高度な発展を遂げていた。しかしその反動とでもいうのだろうか？ 街の暗闇では、ネメシスという異世界からやってきた妖魔たちが活動を始めていた。彼らは電脳空間内のネットワークに自分たちの領域を作り、さまざまな怪事件を発生させた。この事件を解決するため、特殊な力を持つ6人の女性メンバーから成る対妖魔用特殊警察、「AMP」が活動を開始した。彼女らはその力を使って妖魔と戦い、電脳空間内で、現実界で調査を続ける。妖魔たちの目的は？ 何が彼らをそうさせるのか？ 魔法陣都市TOKYOは、まだ静かに眠っている……。

来年まで待てないキミに

サンプルとして作られた画面を大公開

『サイレントメビウス』はもうこんなに開発が進んでいるっ！　といいたいところだけど、本当は制作は始まったばかり。でもサンプルとして制作の工画堂スタジオが、開発ツールで試作した画面をお見せしよう。ただしこれはあくまでテストとして作られたもの。実際に発売されるときにはもっとすごいぞ！



⬆微笑みの奥に魔力を秘めた、彼女が主人公の香津美だ。





⬅⬇彼女たちも普段は普通の女の子。でも戦うときは常人を超える能力を発揮するのだ。



⬇戦いはつらく苦しいもの。負けるな！



彼女たちの活躍が楽しみ！





⬆ロゲンカ？　由貴の表情がどうも気になるシーン。



⬆未来の東京が舞台だから、こんなメカもバシバシ登場するぞ。





⬆おっと、なかなか刺激的なシーンだね!!

AMPの華麗なメンバー

華麗でいて頼れる、「AMP」6人のメンバーを紹介しよう。力を合わせて戦おうぜ。

香津美　リキュール



すさまじい魔力を持つ、物語の主人公。大魔道士ギゲルフ・リキュールの娘。

レビア・マーベリック



五感を電子変換できる電脳エキスパート。電脳空間で自由に行動できる。

彩弧由貴



未発達の予知能力をもっていて、まだ自分に秘められた力に気づいていない。

闇雲那魅



神道を極めつつある、闇雲神社の後継者。AMPで一番穏やかな性格だ。

キディ・フェニル



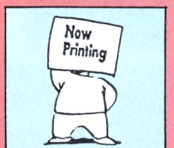
体の7割が戦闘特殊パーツで、ケタはずれのパワーとスピードを持っている。

ラリー・シャイアン



AMPの実質的リーダー。妖魔と人間のハーフという悲しい運命を背負う。

原作者、麻宮騎亜先生からのメッセージだ



麻宮騎亜先生

⬆原作のコミックは、現在4巻まで好評発売中。

ゲーム化というのは、コミックの連載前からあったメディアミクス構想の一部（パソコン用ゲーム発売、映画公開、アルバム5枚発売と現実化している）。で、その構想の一つとしてのPC版では特別に線画段階までを、私と菊池通隆氏（先生の盟友であり映画版の総監督）の会社、スタジオ・TRONが引き受けて強力なクオリティアップを図ってます。ストーリー性を大事にし、ビジュアルを高い水準で仕上げ、なおかつメンバーの魅力を100%出し切る！　そんな作品を完成させたいですね。公開中の映画版もよろしく!!

WRITER'S NOTE

「映画、原作コミックに負けないバトルシーン」と「女の子たちの魅力」をうまく表現すれば、かなり面白いRPGになる。発売はまだ先だけど、今からチェックいれとこうぜ。

（ホリ）



壮大なる神話世界が舞台のRPGだ

天使の詩（てんしのうた）

RIOT・日本テレネット／10月25日発売／予価¥7,400　RPG

幻想的な神話の世界での冒険ロマンだ!!

ファンタジー色あふれるRPG『天使の詩』は、幻想的な神話の世界が舞台なんだ。ゲーム中では、この世界で育った男女、ケアルとクレアが主人公。この2人に襲いかかった、突然の不幸からすべてが始まるぞ。

今回は、この壮大な物語の入口までを、ストーリーを追って紹介していくネ。RPGファンはお見逃しのないよーに。



⬆このゲームの主人公ケアル。自然に囲まれた村で育った、ごく普通の少年。

⬇笑顔がとっても素敵なこの少女は、ケアルの恋人のクレア。



小さな村の若い恋人たちから壮大な物語が始まる!!

ロスコモン村

この村で育ったケアルとクレアは、めでたく結婚することになったんだ。しかし、この国の古いしきたりで、結婚する2人は国王から祝福の洗礼を受けなくてはいけない。村の人たちにあいさつをして、旅の用意が整ったらいよいよ洗礼の旅に出発するぞ。



⬆⬅村の人たちから、祝福されるケアル。



⬅コーク城にいるハイド国王に祝福の洗礼を受ければ、ケアルとクレアはめでたく結婚できる。

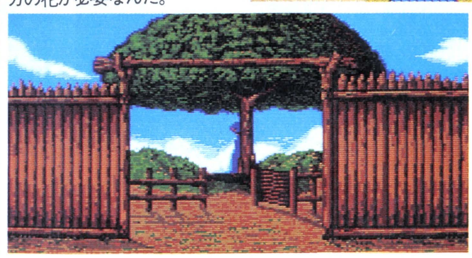


➡国王に会うためには、エウリカの花が必要なんだ。



⬅家の前にいるクレアと、待ち合わせの約束をしたところ。あとは、用意をするだけだ。





⬅この大きな木が、クレアと待ち合わせをした場所だ。

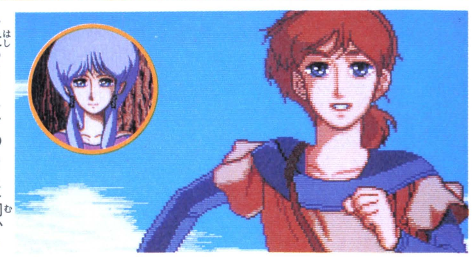


➡クレアを育てたおじいさんにも、ちゃんとあいさつをしないとね。

⬆村の人たちにあいさつをしたら、自分の家に戻って、両親から旅に必要なものをもらおう。



➡旅の準備ができると、ビジュアルシーンが流れて、いよいよ2人の旅が始まるんだ。



➡走ってクレアのもとに向かうケアル。絵がキレイだね。

幸せいっぱいの2人が洗礼の旅に出発!

キルデアの町

出発してまず立ち寄るのが、このキルデアの町。この町は、ロスコモンの村の東にあるんだ。そして、この町の南には、国王に会うために必要なエウリカの花が咲くニューグレンジ洞窟がある。この洞窟には強い魔物が出現するから、ここにある武器屋や道具屋で、しっかり装備を整えて出発だ。



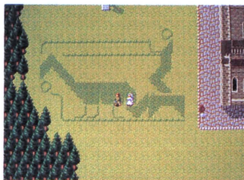
➡町の下に見えるのが、ニューグレンジ洞窟。フィールドでは敵が出現するから気をつけてね。



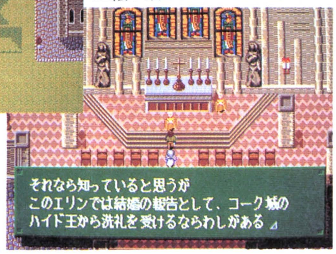
➡このゲームの世界では、妖精は重要なキャラクターなんだ。その妖精がいなくなった……。

⬅町の外には、魔物がいっぱいいるから、ここでしっかり装備を整えよう。





⬅教会の両側には、不思議な地上絵が描かれているんだ。



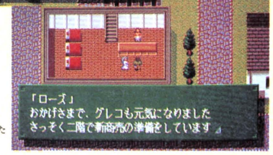
➡ここは、神聖な教会。旅の途中で、魔物にやられてしまったら、ここに来てみよう。きっといいことがあるよ。

ふれ合いを大切に!

町や村で困っている人がいたら、話に耳を傾けてみよう。直接ストーリーには関係ないけれど、こういう、人とのふれ合いが大切なんだよネ。



⬅妻が魔物に殺され、落ち込んでいる宿屋の主人。励ましてあげよう。

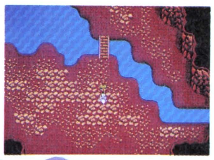


➡どうやら、立ち直ったみたい。これからは、幸せに暮らしてほしいな。

ニューグレンジ洞窟

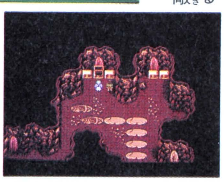
この洞窟は、あまり広くないから、さっさとエウリカの花を摘んで、国王のいるコーク城を目指そう。

⬇薄暗いダンジョン内には、地下水脈なんかもあるよ。





⬅ダンジョン内にいる魔物は、どいつも強敵ばかりだ。



➡おや、宝箱が並んでいるぞ。中身は、何だろうな?

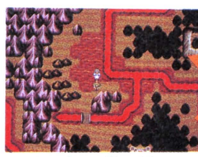
エウリカの花発見



⬆これが、エウリカの花だ。これを持って早く国王に会わなくちゃ。

2人の前に突然怪物が!!

大陸の南にあるコーク城に向かう2人。コーク城に通じる橋を渡ろうとした瞬間、突然2人の前に魔物"カイム"が現れた。ケアルは必死で抵抗したが、この魔物にクレアをさらわれてしまう……。

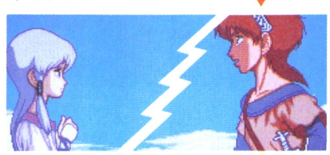


⬆城に通じる橋を渡ろうとすると……。

カイム出現!!



⬅橋の上には、背中に大きな翼を持った"カイム"が待ち受けているぞ。



⬅残酷にも、離れ離れになってしまった2人……。

はたして2人の運命は…

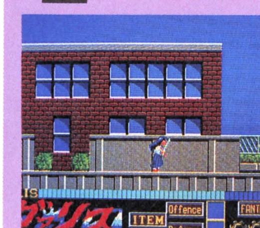
緊急速報1 『未来少年コナン』のPCエンジン化決定!!



名作として名高い『コナン』が、PCに登場だ。内容は基本的にAVG。原作のストーリー通りに展開する、ファン必見の作品になりそう。

©日本アニメーション

緊急速報2 『夢幻戦士ヴァリス』のPCエンジン化決定!!



ファン待望のシリーズ1作目が、ついにPC化決定。PC版は、パソコン版を大幅にリメイクし、ストーリー性を強化する予定とのことだ。

※『夢幻戦士ヴァリス』の写真はパソコン版のものです。

WRITER'S NOTE

ファンタジーRPGの少ないPCエンジンには、うれしい1作の『天使の詩』。グラフィックがとってもやさしい感じで、このゲームの世界にピッタリマッチしているんだ。演出やイベントも凝っていて、いろいろ楽しませてくれるよ。

(スマイル裕)

アーケードの名作STG、PCで復活!!

フォゴットンワールド

NECアベニュー／発売日未定／価格未定 STG





イキな2人組が神々を相手に戦争だ!!

アーケードの名作STG『ロストワールド』が、タイトルを新たに『フォゴットンワールド』として、PCエンジンで復活！

PCエンジン版では、あの超美麗なグラフィックを完全再現しているぞ。しかも、BGMはデジタル音だから最高級品。STGファンならずとも、要チェックの1作だよ。

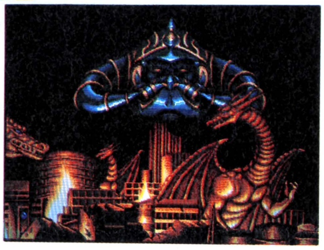


⬅ゲームは、横スクロール型のSTGで、グラフィックのクオリティもバッチリ。2人いるキャラのどちらかを選んでスタートだ!!

➡これは、タイトル画面が出る前のデモ画面。後ろに写っている、青い大魔神みたいなのがとっても印象的だね。







⬅ステージクリアごとに、こんなイカしたデモ画面が入るんだ。ここでしゃべるセリフも、カッコイイぞ。

ショップでパワーUPだ！

敵キャラを倒すと、クリスタルになるから集めておこう。ゲームの途中に出てくるショップに入れば、強力な武器やオプションを買うことができるんだ。これがないと、とても先へは進めないぞ。



⬆ショップの中は、こんな感じだよ。アイテムには、体力を回復するものなど、いろいろ売っているのだ。

ありがとうございました。



➡店員さんは、こんなに美人なんだ。よーし、ここはふんぱつして、高いのを買うぞ。

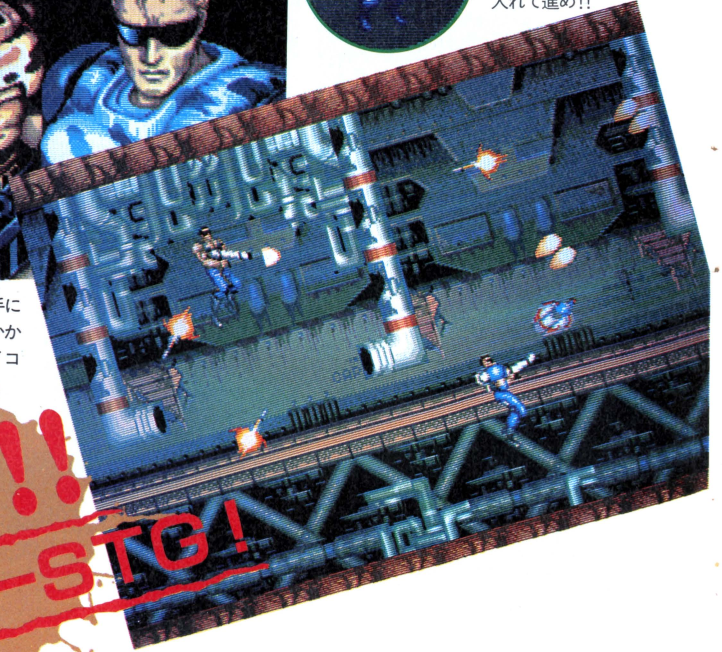
いくぜ！



⬆この2人組が、神々を相手に戦う戦士。サングラスなんかかけちゃって、なかなかシブイコンビだね。



⬇変化に富んだステージは、どれも手ごわいぞ！ 気合いを入れて進め!!



超ド級!! サイバーSTG！

レディファントム

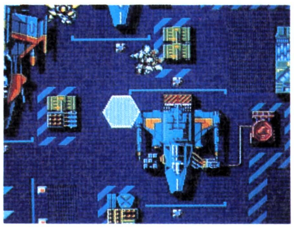
レーザーソフト・日本テレネット／年末発売予定／予価¥6,980

SLG

銀河系を舞台にした壮大な物語

銀河系コローラでの、ソローンとヴァドの長期戦争。和平による終結を迎えたはずだったが、ここ「ガルドーバ宙域」ではまだ戦いが続いていた。

ソローン陣営内では、人体より霊魂のみを取り出し固定する「幽体隔離システム」を開発、これを利用したマシン「ファントム・メディア」の実戦配備が進められ、5人の少女が選ばれていた。



⬅こんな状況下で戦闘が展開。どこへ攻撃するか!?



⬅ユニットデータ。キャラとマシン・武器のデータが表示される。



⬆シールドで敵の攻撃を防御できるが、耐久力に限りがある。0になると破壊される。



⬅出撃前の使用武器選択。数字は残弾数だ。

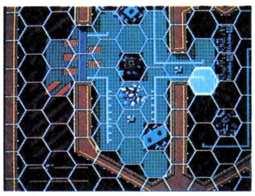


⬅コマンドウインドウ。画面上部に表示される。

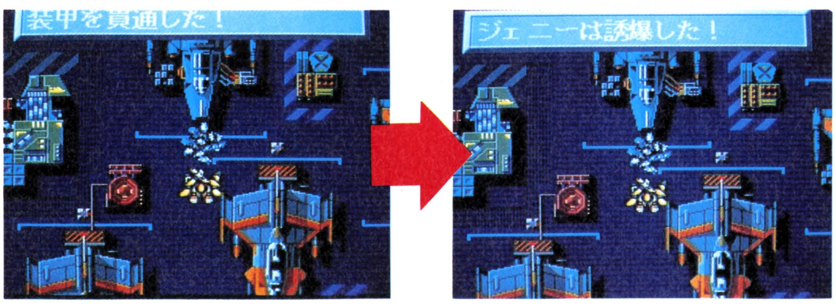
従来のSLGより、操作性がアップ

このゲームでは、リアルタイムを意識した「フリーシークエンスシステム」を採用。また、「射界・照準線処理」によって操作性がアップし、テンポよくゲームを進められる。CDのアクセスも大幅に減少した。

シナリオは全10ステージ、22面構成。出撃時の武器選択が攻略のカギだ。戦闘はもちろんアニメーション！

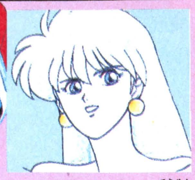


⬅ヘックス上に表示された移動可能範囲。



ファントム・メディアを駆る主人公たち

ジェニファー・シルキス

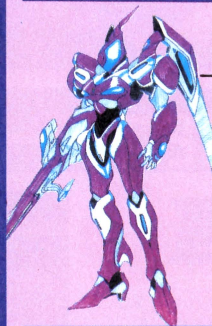
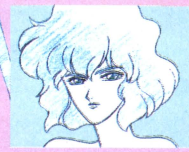
チームのリーダー的存在。PMにはレーダー類が標準装備されている。

ドーラ・ランゲンカンプ



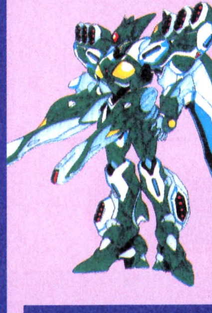

アタッカーで、先制攻撃が役割。少々荒っぽい性格である。

ラミア・オ・ニール

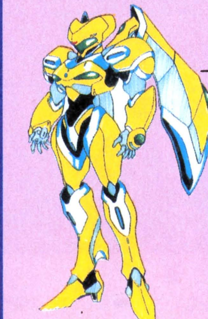
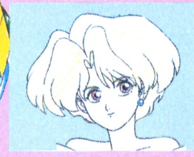
スナイパーで、遠くからの射撃が役割。無口だが、信頼できる存在。

シンディ・マツナガ

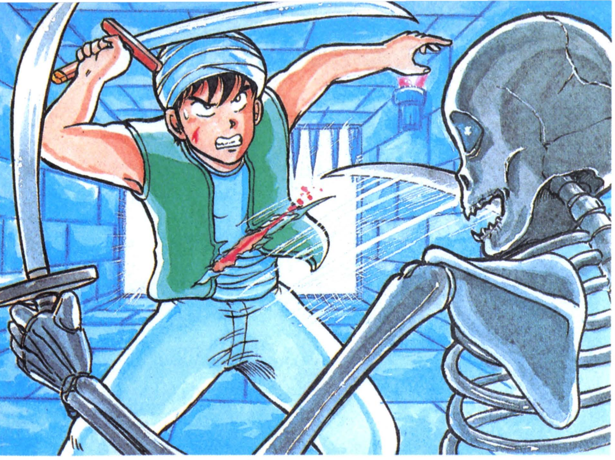



分隊支援用の大型兵器を担当。性格は温厚で、動物が好き。

エレーヌ・マイヤー

わがままで泣き虫で甘ったれだが、もっとも高性能のPMを操れる娘。



キャラの動きがものすごくリアル!!

PRINCE OF PERSIA

プリンス オブ ペルシャ

リバーヒルソフト／11月8日発売／¥6,800

ACT

異国の世界で前代未聞のアクションを体験しよう!!



➡オープニングには、ストーリーとキレイなビジュアルが流れるんだ。

アラビア風の世界で、手に汗握るアクションが楽しめちゃうのがこの『PRINCE OF PERSIA』だ。主人公は、制限時間60分以内に、全12レベル(ステージ)をクリアして、お姫様を救い出すのが目的。しかし、途中には、さまざまなトラップや仕掛けがいっぱいあるぞ。慎重かつ、スピーディに進まないと、クリアすることは難しいのだ。

また、超リアルなキャラの動きは、必見だぞ。



⬅悪党ジャファーに捕らわれてしまったお姫様。早く助けなきゃ！



➡なにやら不吉なビジュアル。しかし、くじけずがんばろう！

全12ステージはとってもスリリングだぞ!!

LEVEL 1

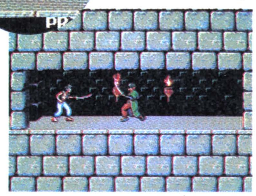
ここには、あまり難しいトラップがないから、キャラの操作に慣れるようにしよう。特に、ジャンプのタイミングが難しいから、しっかりマスターしようね。そうしないと、谷間にまっさかさまに落ちちゃうぞ。



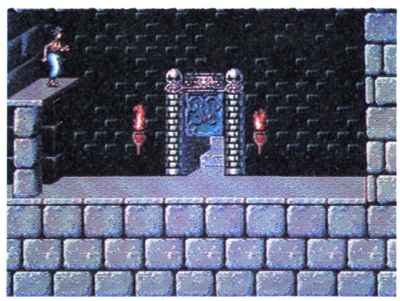
➡あんな所に薬ビンが！ しかし…。

⬅谷の下にあるハリに注意。





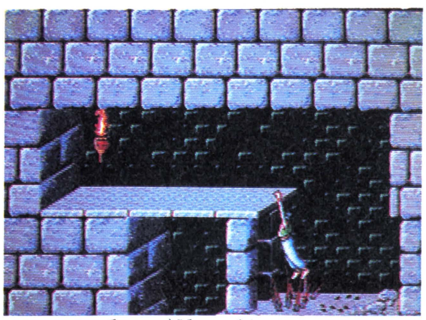
⬇ここで剣を入手すれば、途中で出てくる剣士と戦うことができるよ。



⬅どこかにあるスイッチを押せば、ステージクリアの扉が開くんだ。

LEVEL 2

ここでの最大の難関は、ジャンプしてカベにつかまるところ。これができれば、登ることができる。



⬆ハリが突き出ている所では、慎重に動くようにしよう。さもないと、一発で死んでしまうぞ。



⬆カベ際では、ぶらさがることができるんだ。



➡うっ、もう後がないぞ！ ピンチ。

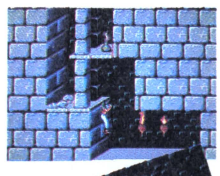
LEVEL 3

ここは、まさにアクロバットステージ。多くの恐怖のトラップが待ち受けているぞ。

OH MY GOD!



⬆数あるトラップのなかでも、この開閉する刃はコワイぞ。一歩間違えると、まっぷたつだ！



⬅薬ビンのなかには毒もあるから注意！



⬆谷が広い所では、助走をつけてジャンプしよう。

  イラスト／らもう和人

見かけはかわいいけど、内容は本格派!!

まぁじゃん バニラシンドローム





ニチブツ／10月11日発売予定／¥6,900

ETC

美形キャラ盛りだくさんの麻雀ゲームだ！

アーケード版でヒットした麻雀ゲーム『バニラシンドローム』のPC版がいよいよ完成だ。残念ながらPC版には、美少女たちの過激なポーズはないけれど、ちょっぴりドキッ！　とするようなビジュアルがたっぷりあるぞ。さらに、スーパーCDで遊べば、女の子たちのセリフも聞けちゃうのだ！　奇想天外なストーリーで進むアドベンチャーモードなど、内容も盛りだくさん。美少女ファン必見!!



⬇キャラクターの表情に、プレイを忘れてしまいそう。

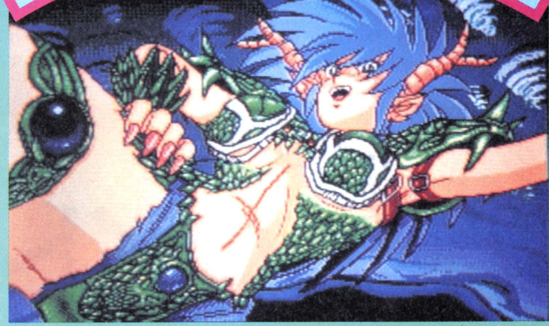


⬅麻雀システムは、オーソドックスなもの。



⬅おこった顔も、うーん、かわいくてたまんないね。

こ～んなビジュアルがキミを待つ!!



⬆なっ、なんて迫力のある大胆なポーズなんだ!!　ゲーム中には、こ～んなビジュアルがたっぷりと用意されているんだ。

アドベンチャーモード

パラレルターミナルに落ちてしまったプレイヤーが現実の世界へ戻るためには、妖精たちとの麻雀勝負に勝たなくてはいけない。勝つとヒントがもらえてそのヒントをたよりに、現実へ近づけるぞ！



⬆役満狙いのミントは、なかなか手ごわいぞ。



⬆麻雀に勝たないとヒントはもらえないんだ。



⬅勝負はアイテムを買って、有利に進めよう。

トーナメントモード

15人の美少女たちとトーナメントで争うのだ。かなりの強敵ぞろいだが、４連勝すれば優勝できる。さあ、キミは優勝できるかな？



⬅対戦相手は強敵ぞろいだ。カワイイからといって油断は禁物。頭脳的＆強運の麻雀で勝ち抜け!!



➡コンピュータが抽選して、対戦の組み合わせを決定。どんな相手でも、ドーン！　とかかってこんかい。

フリー対戦モード

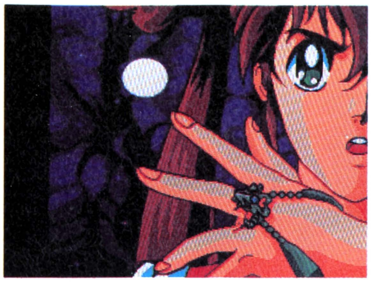
画面から好きな妖精を選んで勝負できる。対戦相手はなんと23人もいるぞ！　麻雀の打ち方が全員ちがうから、全キャラクターと勝負しても十分楽しめるんだ。対戦成績もバッチリ記録できるので、練習用として気軽にプレイできるモードなのだ。



⬆おおーっ！　誰にするか迷っちゃうなあ……。

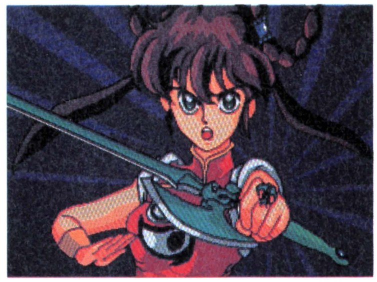


⬆どの妖精と勝負しても、十分に楽しめるぞ。



デジタルコミックスタイルのAVG
魔物ハンター妖子
～魔界からの転校生～

メサイヤ／発売日未定／価格未定　AVG

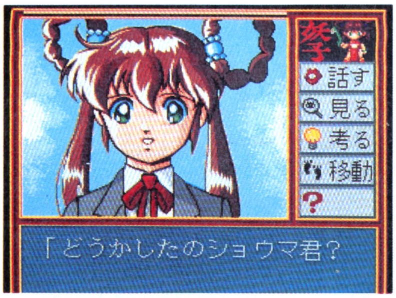


OVAでは、ちょっと過激なHシーンが話題になった『魔物ハンター妖子』が、デジタルコミック風のAVGとして登場するぞ。

PCエンジン版でも、Hシーンは健在！　妖子が魔物ハンターに変身するシーンは、見ものだぞ（見せられないのが残念！）。

ゲームは、プレイヤーであるショウマが、紅華学園の妖子たちのクラスに転校してきたところから始まるんだ。それからの展開は、少しずつ紹介していくのでお楽しみにネ。





⬆プレイヤーは妖子の友だちのショウマになるんだ。妖子と楽しくおしゃべりしちゃおう！



⬅魔界に落ちてしまった妖子たちの前に、敵が出現した！　キミならどうする？



➡戦闘のポーズを取る妖子。この場面はビジュアルシーンになっていて、バリバリ動くぞ！

美少女RPG移植決定！
ドラゴンナイト2（仮）

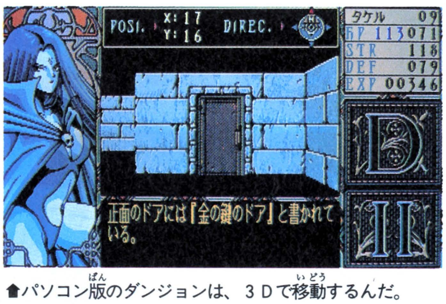
NECアベニュー／発売日未定／価格未定　RPG

パソコン界で、美少女ソフト人気を独占した『ドラゴンナイトII』が、PCエンジン用ゲームとして企画されているぞ！

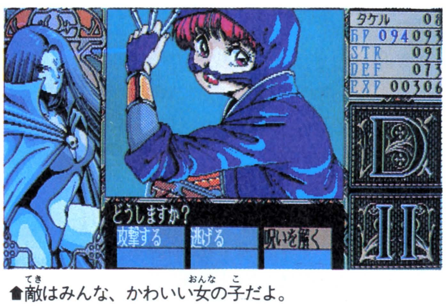
このゲームは、いわゆる美少女ソフトで、パソコン版ではモンスターが全部女の子。倒すと♡なシーンが見れてたんだ。しかし、PCエンジン版では、♡なシーンはカットされる予定。家庭用ゲームということで、そのへんはいたしかたないね。

また、システム（たとえば3Dダンジョン）なども、変更するかどうか検討中ということで、企画はまだまだ始まったばかり。

PCエンジン版がどうなるのか、今から楽しみだネ。



⬆パソコン版のダンジョンは、3Dで移動するんだ。



⬆敵はみんな、かわいい女の子だよ。

かわいいモンスターがいっぱい

このゲームに登場するモンスターは、全部美少女というちょっとかわったRPGなんだ。♡なシーンはカットされちゃうけど、この美少女モンスターは、PCエンジン版でもいっぱい登場するよ。しかし、やっつけるのがかわいそう。



＊『ドラゴンナイト2』の画面写真はパソコン版のものです。

早く遊びたーい、スーパーデラックスな神対悪魔の戦いだ！

ポピュラス ～ザ・プロミストランド～

ハドソン／10月25日発売／¥5,800

SLG

オリジナル面も楽しいプロミストランド付豪華版！



なんといっても、カード版の『ポピュラス』＋バリエーション豊富な新作『プロミストランド』が1本になってしまっているという、なんともオイシイ内容なのがこのゲームなのだ。

で、『プロミストランド』は、要するにキャラクターや建物などのデザインを変えただけのものだけど、見た目が変わっただけで、こんなにもゲームの雰囲気が変わるかと思うハズ。フランス革命なんて、思わず「王族たち、パンをよこせ！」と口走りながら遊べるぞ。







⬆ポソポソとした木々が点々と並ぶ。

⬅この面では神のシンボルは爆弾だ。

➡イギリス版では電卓やコンピュータだったが……。

⬇インディアン対騎兵隊の戦い。ワルイ白人退治セヨ！





➡こどもの頃のブロック遊びを思い出すね。



➡3DのCGイメージで不思議な雰囲気だ。



➡宇宙人同士の戦い。建物は宇宙船っぽい。



➡神側はトリコロールがはためく革命軍だ。



クイズ好きはいますぐ全員集合！

クイズの星

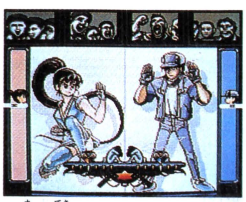
サン電子／発売日未定／¥6,500

ETC

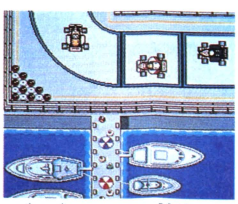
総問題数10,000問の多彩なクイズゲーム

問題もたっぷりなうえ、ゲームのタイプもいろいろ用意されている、お得版のゲームがこれ。内容はマフィアにさらわれた幼なじみの女の子を救うため、敵地へとおもむくフルアニメ・アドベンチャークイズ「HEART OF STONE～神魔石伝説～」、スゴロク形式で最高5人まで遊べる「グランプリの狼」などなど。クイズ好きの友だちと一緒にも楽しめそう。

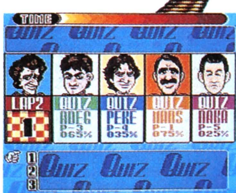




⬆待つ敵は、クイズは…？



⬆競り合うレースの興奮！



⬆ボーナス的イベントも。

New Soft Times
ニューソフトタイムス

SUPER 桃太郎電鉄II
スーパーももたろうでんてつ

ハドソン／12月20日発売／¥6,800

ETC 6M B・U



おまちかねのパワーアップバージョンだ！



➡新登場のハワイ。グアムやサイパンもある。飛行機で飛んでいくんだ。

大人気ゲームの第2弾がいよいよ登場するぞ！　MAPやルールは基本的には前作と同じ。だけど、今回は新たに太平洋航路が新設されたり、手持ちの物件に増資することができたりするなど、スケールが大きくなったのだ。さらに、カードの種類がどっと増えたり、びんぼうがみが変身したりと、エキサイティングな要素もギッシリ。操作性にも改良が加えられて、とってもプレイしやすくなった。なが〜く楽しめる1本だ。



⬅一つの駅の物件数が、前作では5つだったが、今回は最高で8つもある。

新システム 増資して収益を伸ばせ！

各月のイラストも新しくなったぞ！

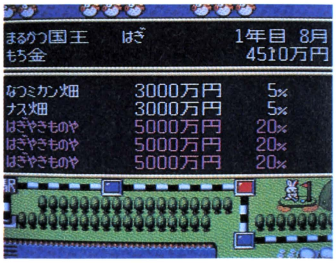




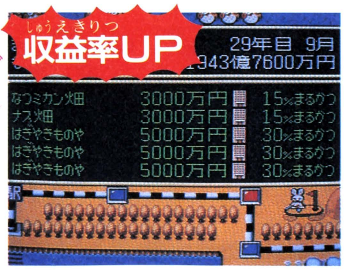
『桃鉄II』では、自分の物件に増資することができちゃうのだ。1回の増資額はその物件の価格と同額で、1つの物件に2回まで増資できる。1回の増資によって収益率が原則として5％ずつアップし、物件名の右に表示される建物のイラストが下の写真のように変わる。



標準収益　収益率＋5％　収益率＋10％



増資 ➡



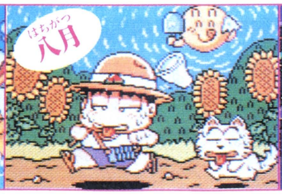
＊画面は開発中のものです

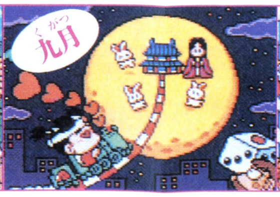
⬆たとえば、萩駅の物件を見てみよう。前作同様、国のいしずえである農業の収益率は5％だ。これをまず自分のものにしてから、あと2回ここに停車して（増資は1回の停車につき一度しかできないのだ）二度増資をくり返してみよう。すると…。

⬆収益率がそれぞれ10％も上昇しているのだ！　価値で見てみると、なつミカン畑とナス畑の価値は、なんと当初の3倍にもなってしまったのだ。増資はながい目で見れば絶対におトク。ただ、せっかく増資した物件がくずれおちると悲しいけどネ。

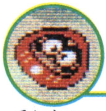










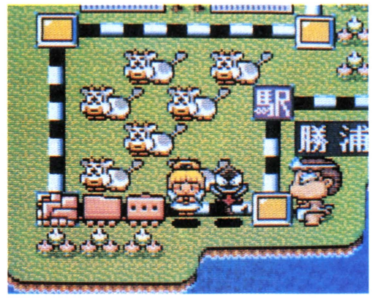


とりつきキャラがついてくる！

電車の後ろにゾーロゾロ

おなじみのびんぼうがみや、エンジェル、デビルは今回も登場。ただし、びんぼうがみは変身し、デビルには新たにキングデビルが加わった。とりつかれる条件は前作と同じだけど、今回はエンジェルやデビルまでもが電車の後ろについてきちゃうのだ。だから、リトルデビル、デビル、キングデビル、エンジェルの各カードを手に入れ、その上びんぼうがみにとりつかれると、なんと電車の後ろに5匹のキャラが！

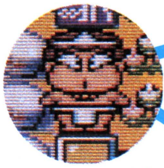




←あ～、こんなにそろっちゃった。

びんぼうがみの変身がゲームの明暗を分けるのだ

びんぼうがみ



なんと、びんぼうがみは2パターンに変身するぞ。いつ何に変身するかはランダム。何か月かすると元の姿に戻る。普通のびんぼうがみの間は、恒例の世話焼きに加え、新しい無駄遣いもするのだ。

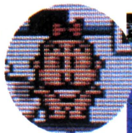


←前作では拾ってきてくれていたカード。今回は買ってきちゃうのだ。もちろん社長のお金で。せめて使えるのをお願いネ。



➡社長が名付けルーレットに成功すると子会社が設立されてお金が入る。失敗すると大損。めったに成功しないんだ。

ミニボンビー



「おこづかいがほちいのねん」と、愛らしいおねだりをするだけで、他にはいっさい無駄遣いをしないかわいいボンビーなのだ。こちらの変身ならどんどんしてほしいナ。だけど、かわいい顔しておこづかいを毎月何百万から何千万も使っちゃうなんて、いったい何に使うのかしらん。



←こんなにかわいいと、ついついおねだりにも甘くなっちゃうのよね。

恐怖の変身

伝説のキングボンビ



このボンビーに変身したが最後、他人のためのローンを背負い、物件は一度に最高で6件も売られ、持ち金を一度に何億と捨てられ、カードを全部捨てられ、まさに悪の限りをつくされてしまうのだ。これはコワイぞ。

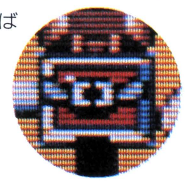


←これが一番イタイ！物件をすべて売り払った上に何億もの借金が……。

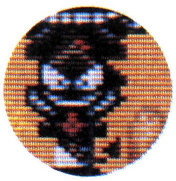
デビルも3タイプ

キングデビルが新たに加わって、デビルブラザースは3人になったのだ。それぞれのカードを手に入れることによってとりつかれちゃうのだけど、運が悪ければ一度に3匹のデビルにとりつかれるなんてこともあるのだ。

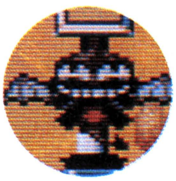
前作と同じく、とりつかれると毎月いくらかずつお金が減っていってしまい、その額はリトルデビル、デビル、キングデビルの順に大きくなる。キングデビルの威力は強力だぞ。



リトルデビル



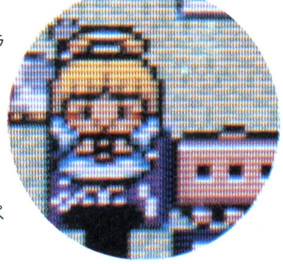
デビル



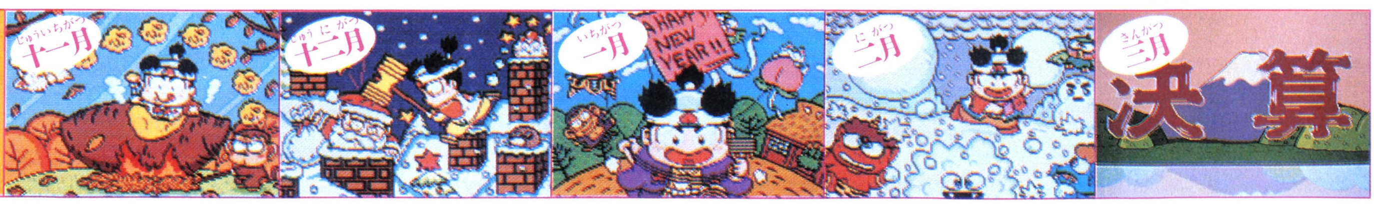
キングデビル

エンジェルさまいかないで!!

とりつきキャラの中で、ただ1つのうれしいキャラのエンジェル。効果も前作と同様、毎月お金が入るんだ。何か月かすると飛び立っていってしまうんだけど、羽をむしってペットにしちゃいたいナ。



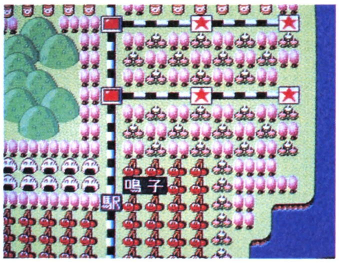
←エンジェルさまって、こんなお姿をしていらしたのネ。



新しいカードがわんさか登場!!

カードうりばも増えた

前作で16か所だったカードうりばも、今回は20か所以上に増えたのだ。しかもカードの種類がとにかく増えた。下にその、ごくごく一部を紹介したけど、まだまだ楽しいカードがたくさんあるのだ。カードバトルがさらに盛り上がるぞ！



➡一つの地域にこんなにカードうりばが並んでいることもあるんだ。

たいらのまさカード

使うとみんなの持ち金がたいらになって同じ金額に。大金持ちの友だちがいたら使おう。

ゴールドカード

ももたろうランド以外の物件が、10分の1の値段で買えてしまうカード。非売品。



➡一度しか使えないから、できるだけ高い物件に使いたいね。

かたながりカード

だれかのカードを1枚だけ奪うことができる。失敗すると逆にカードがなくなる。



➡このゲームではカードはかたなのようなものだからネ。

できごころカード

持っているだけで、秘書が1回だけ物件を買ってきてしまうというカード。



➡物件欲しさにどうにもがまんができなくなっちゃうんだ。

あっちいけカード

びんぼうがみを他人におしつけることができる。でもキングボンビーには無効。

「も」「く」「て」「き」「ち」カード

各カードを集めて5種類そろえると、なんと目的地へ到着できる上に、到着の賞金が10倍にもはね上がってしまうのだ。各カードを単独で使うと、「も」「く」「て」「き」「ち」カード以外のカードに化ける。



➡これを5枚集めるのって、とってもたいへんなんだよ。

カードがあればかいじゅうだって平気！



⬅おなじみのドジラが登場だ！ 出現した都市はこのままではかいめつ状態になってしまう。あー、せっかく買い占めたあの都市が。



➡だれかがモモトラマンカードを持っていれば、ドジラが出現しても自動的にモモトラマンが出動して、ドジラを退治してくれるのだ。



⬅今回はモモスラの卵が都市の上に突然出現。何か月かすると卵がかえってモモスラが都市を破壊してしまうのだ。早くカードを！



➡モモスラが卵からかえる前にきんたろうカードを使えば、モモスラの卵をきんたろうが取り除いてくれるんだ。ヤッタネ！

やみのカードうりばもあるぞ

カードうりばでデビルカードを売ろうとすると、10億円を払えば引き取ってくれる。そのときに前作ではあるカードをくれたけど、今回はもっとワクワクするようなイイことがきっとあるヨ！



⬆『桃鉄』シリーズのファンだったら当然知ってるもんネ。

おなじみのあの人気カードもパワーUP

ぱろぷんてカード

ぱろぷんてカードの新しい効果として、手持ちのカードが他人と入れかわってしまうという効果が追加されたぞ。目的地の変更などの前作同様の効果も、もちろんあるよ。



⬅せっかく使えるカードを集めていたのに人に取られるなんて。

だいじしんカード

ご存じ、無差別にどこかの都市をかいめつさせてしまう、一発逆転の快感カード。今回はなまずのイラストが見られちゃうのだ。拾える確率もちょっぴり高くなったみたい。



⬅東京近辺は被害額が大きいぞ。

うれしいイベントがもりだくさん



おなじみのイベントの他、前作でもうれしいハプニングをおこしてくれた、記念せんにんの登場、超伝導ハイテク船の開発、新製品のための費用援助など、新しいイベントがたくさん追加されてるぞ。

選挙でバトル

資金を出して、自分の「カリスマ」などの4つのパラメータを上げ、対抗馬とRPG風バトルを繰り広げるのだ。この選挙戦に見事勝つと、次の収益が10%もアップするぞ。まさに金権選挙なのだ。



⬅「いのきい」も「どいたか」も今はもう…。「かいぶ」ももうすぐなのに。



➡大金をかけたかいがあって見事に当選！　やっぱり世の中、さきだつものが大切ネ。

食品日本一

毎年ではないけれど、12月になるとその年の食品日本一を決定する。これに選ばれると、それから1年間その物件からは毎月臨時収入が入るんだ。この収入がなかなかの額になる。外食産業をたくさん持ってるとトクだね。まさにデリシャス！



⬅これで1年間は豊かに暮らせるぞ！　見よ、この輝かしいトロフィーを。

悲しいこともある…



悲しいイベントも増えたのだ。しかも地方博などのバクチ的イベントの失敗する率が上がったようだ。その分ドキドキするぞ。

ぎんじだ！

おなじみのぎんじ。車しょうだけでなく、ハイレグのレースクイーンなんかに変装したりするぞ。



⬆子供に化けるなんて。ぎんじって身長低かったのネ。



⬆これもぎんじ。こんな姿で持ち金を半分盗んでいくなんて！

補修工事!?

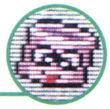
メンテナンスが必要な物件がある。せっかく買っても費用のほうが高いなんてことも…。

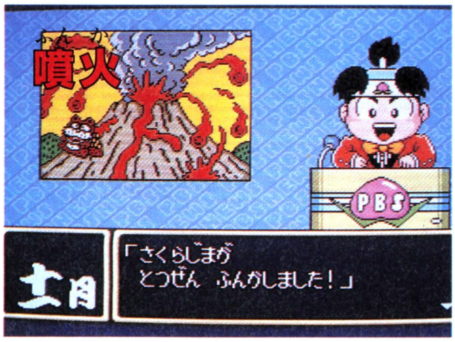


⬅ここでケチると、かえって大損しちゃうのだ。



天変地異が発生!!





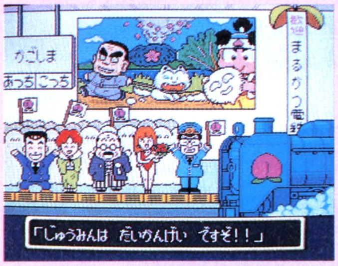
⬆近くの都市は大打撃を受ける。他にもあそやふじも噴火する。ふじが噴火すると、甲府、熱海、静岡の3つの都市が打撃を受けてしまうぞ。これも火山列島の宿命だね。



⬆スキー場のある都市が冷えこむと、大雪のおかげでスキー場は臨時収入をあげるのだ。だけどスキー場のない都市の場合には交通網の大混乱などで損害が出ちゃう。トホホ。

目的地のイラスト復活!!

シリーズ第1作のFC版『桃鉄』では、目的地に到着したときのイラストが、ギャグが効いててとても楽しかった。が、前作は諸事情でなくなり、今回再び復活したのだ。なかなか楽しいイラストだからよく見てネ。



⬅鹿児島編。西郷さんに誘かいされかかっている犬が泣いてる！

うれしい気配りでプレイしやすくなったぞ

出た目の数で目的地に着けるかを計算してくれるモードが追加されたりと、操作性がグッと向上したのだ。



⬆あと1マスというところで、隣の駅の種類が矢印の色でわかる。海の上などでとても便利。



⬆いくつかの中から選んだ好きな肩書きで呼んでもらえる。電車のスピードも4段階あるんだ。

WRITER'S NOTE

目的地のイラストの復活には感激。前作で消えたのはFC版のときにプレイヤーがろくに見なかったためらしい。みんな、よく見てあげてネ。おかしいから。

あまり知られていない甲府のモモ園の追加など、地方の研究がより深くなってるのもステキ。キングボンビーは、私のゲーム風をすっかり変えてしまったワ。　（まゆりん）

超本格派のレーシングゲーム



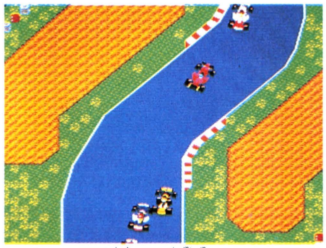


ナムコ／10月18日発売／¥5,800 SPG 2M

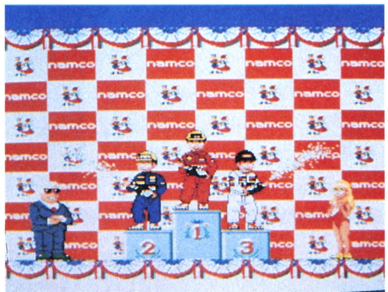
キミの全能力を挙げて、走り&セッティングを極めろ!!

ファミコンで大ヒットし、最近になってシリーズ第2作も発売されたナムコの『ファミリーサーキット』が、『ワールドサーキット』としてPCエンジンに移植登場だ!!

このゲームの面白さは、なんといっても走りとセッティングのよし悪しが、即座に結果に出てしまうってこと。だから、それぞれのコースに合わせたセッティングや走りを、自分なりの限界まで突き詰めることができるぞ!! これぞ、本格的なレースゲームという感じだね。さあキミも、監督兼メカニック兼ドライバーとなって一流のテクを身につけようぜ！



⬆さまざまに変化する数々のコースは、高速タイプからテクニカルまでいろいろ。



⬅このゲームで見せるキミの走りは、世界最高水準の可能性も……!?

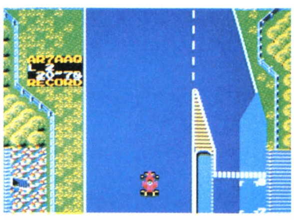
コースに合わせ走りに合わせ、最高のマシンを組み上げろ!!

この『ワールドサーキット』では、キミのメカニックとしての腕も試されるのだ。マシンの性能を生かすも殺すもキミしだい。全部で9つの項目があるので、それぞれキミの走りに合わせて調整しよう。

セッティングされたマシンには、それぞれ“コード”がつくので、またプレイするときにはそれを入力すればOKだぞ。



⬅この画面で、マシンのセット状態を調整するんだ。右上のコードにも注目！



➡セッティングのよし悪しで、走りは180度変わってきてしまうぞ。

カラー

ここを変化させることによって、マシンの色を自分の好きなように変えることができる。何かをモデルにして、その色に似せてもいいし、自分だけのオリジナルにしてもいいね。自分の納得する色で走ろう。

エンジン

エンジンというものは、軽くするとスピードアップにつながるが壊れやすく、重くすれば丈夫になるがスピードが落ちてしまう。そのへんのバランスを考えて、ラップタイム更新用やレース用に使い分けよう。

チューン

エンジンのパワー発生領域が、トップスピード重視なのか、トルク重視なのかを決めるのがこの項目。トップスピード重視型は高速コースで、トルク重視型は加速が重要なテクニカルコースで使おう。

リミット

どんなに調子のいいエンジンでも、限界を超えて回し続ければ壊れてしまう。そこで、この項目でエンジンの回転範囲に上限をつけてしまうのだ。そうすれば、レッドゾーンを気にしなくても全開で走れるぞ。

ギヤ比

ギヤのつながりを、高速用にするか、加速用にするかをこの項目で決定する。スピードを落とさなければならないようなコーナーが少なければ高速タイプに、多ければ加速タイプにセットしよう。

ハンドル

ハンドルは、切る感触が軽ければ軽いほど、操作が細かくなっていいが、直線での安定性が減ってしまう。マシン操作になれて、微妙な感覚が身についたら、徐々に軽くしていくようにしよう。

ブレーキ

ブレーキの効き具合をどうするかは、コーナーアプローチの際に重要になってくる。特に、あまりにもブレーキの効きが強すぎると、大きくスピードを減らしてしまい、ラップタイムを落としやすいので注意。

エンブレ

ブレーキはボタンを押してかけるけど、このエンブレというのはアクセルボタンから指を離すことでかかるブレーキ。普通のブレーキと、同じ感覚で使うことを考えながら設定すればOKだ。

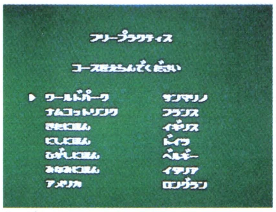
タイヤ

いわずと知れた、マシンの中で最も大切なパーツの1つ。ハイグリップならコーナーを簡単に曲がれるけどタイヤがすぐ減るし、ロングライフなら反対にタイヤは長くもつがコーナーで滑りやすくなるぞ。

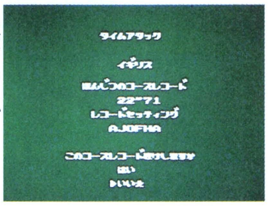
限界の走りを引き出せ!!〈フリープラクティス・タイムアタック〉

この“フリープラクティス”と“タイムアタック”は、コースをキミのマシン1台だけで走る練習用のモードだ。

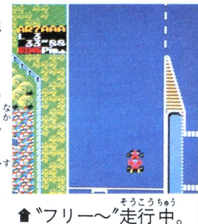
2つの違いは、“フリー～”には故障があるけど、“タイム～”だとそれがないってこと(タイヤも減らない!!)。だから、“フリー～”は“スプリント”モードに合わせたマシンセットや、レースのときにどれぐらいタイヤがもつかなどのチェック用に。そして、栄光の世界最高ラップには“タイム～”モードで挑戦しよう!! 最高級の走りを目指すのだ。



⬅14コースの中から好きなものを選んで練習しよう。



➡自分の気に入ったマシンの“コード”が残せるんだ。



⬆“フリー～”走行中。故障箇所はピットサインで知らせてくれる。

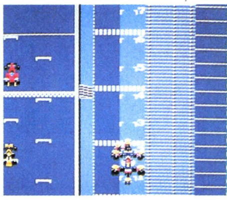


➡最速ラップを更新すると、RECORDの文字が! 限界まで挑戦するのだ。

最大9ラウンドのシリーズ戦に挑戦〈スプリントレース〉

“フリー～”や“タイム～”は、キミのマシン1台だけで走るモードだったけど、この“スプリントレース”モードは、最大9ラウンドまで続くシリーズに挑戦する、チャンピオンシップなんだ。

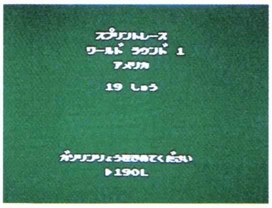
このモードには、自分の実力に合わせるための難易度の選択もあって、上級者向けの「ワールドクラス」(全9ラウンド)、中級者向けの「ジャパンクラス」(全6ラウンド)、初心者向けの「ノービスクラス」(全4ラウンド)という3種類が用意されているぞ。各レースで上位入賞を果たしてポイントをもらい、全戦を終了した時点でポイント合計がトップならばそのクラスでの優勝だ!! 全クラス制覇を目指して挑戦しよう。



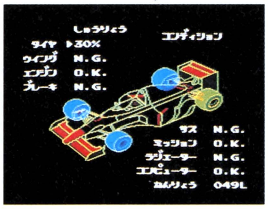
⬇ピット作業中。うーん、待つ身はつらいぜ!!



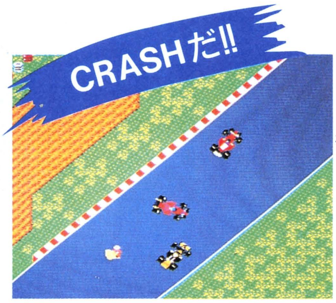
⬆他車との当たり判定はない。思い切って突っ込め。



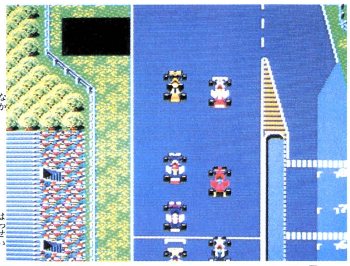
⬆“スプリント～”では給油は×。ガソリンの量も自分で決めるのだ。



⬆レース中には故障も起こる。ピット作業も重要な勝敗のカギだ。



⬅コースの中でトラブルが発生すると、マーシャルが出てきて黄旗をパタパタ振るぞ。

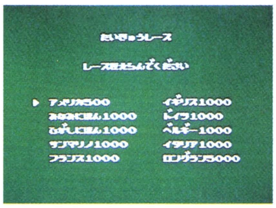


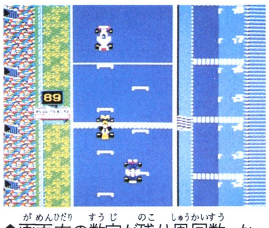
⬅緊張のスタートだ。このゲームでは予選がなくポールからGOだ。

鋼鉄の精神で走り続けるのだ!!〈たいきゅうレース〉

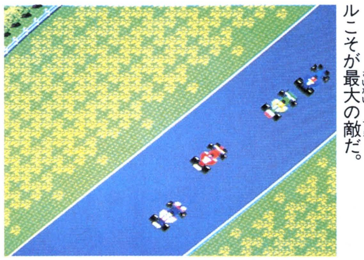
このモードは、長い時間の間、同じ周回を走り続ける“耐久レース”。最短で50周、最長だと90周ものレースが用意されているぞ。レース中には、マシントラブル、タイヤ交換、ガソリン給油などさまざまなことが起こってくる。それらを切り抜け、最後まで走り続けた者のみが、勝利の栄冠を手にできるというわけだ。

⬇ズラリ並んだ耐久レースの数々。1つ1つの勝利が輝くのだ。





⬆画面左の数字が残り周回数。かなり道のりは長いぜ。



⬅安定した速さで、周回を続けることが大切な耐久レース。トラブルこそが最大の敵だ。

WRITER'S NOTE

実際のモーターレースってのは、かなりドライバー同士の駆け引きがあるんだよね。でも、それをとっぱらっちゃうと、残るのはチームメンバー1人1人のストイックな努力のみ。その、勝利に向かって突き進む、努力ってのをこのゲームでは十分堪能できると思う。特に、各コースに合わせてマシンのセッティングをしていく部分なんて、地道な努力以外のなにものでもないからね。だからこそ、最高のセット状態を見つけて最速ラップを出したり、レースに勝ったりしたときのうれしさってのが、本当のレースと変わらないくらいうれしいことなんだ。もちろん、ゲームそのものの操作性や他車とのバランスなどは文句なしのデキだから、レースゲームファンにはオススメの1作といえるぞ! (テレの介)

最終飛び込み情報/アイマックスというメーカーさんのPC参入決定。第1作目は『冒険男爵ドン』(仮)という横スクロールのコミカルSTGで、メディアはHuカード。ハドソンが新作を発表。『ドラえもん のび太のドラビアンナイト』というACTと、アーケードからの移植『忍者龍剣伝』というACTの2作で、メディアはともにHuカード。

究極の戦国下克上競馬ゲーム！

ワールドジョッキー



ナムコ／9月20日発売／¥5,800　SPG　2M

走る。跳ぶ。こける(笑)。そして賭ける。競馬のあらゆる要素が詰まった競馬アクションゲームの傑作！　カツ丼食べても勝てない君に必勝法を伝授しよう。勝て、勝つんだ、ジョー！

身も心も馬になる、100万馬力の面白さ

「競馬」。この「ケイバ」という言葉の響きは、なんとなく「おとなのふりかけ」に似た妖しい雰囲気があるよね。でも今は競馬の持つスポーティな面がクローズアップされ、大ブームの大人気、大興奮の娯楽になってきている。

このゲームは、その「競馬のスポーティな娯楽性」ってやつを前面に押し出した興奮度満点のアクションスポーツゲームなのだ。FC『ファミリージョッキー』のPCエンジン版というわけで、システム部分や天皇賞をめざすモード、馬券を買うモード等はあまり変わってないけど、今回のウリは、なんてったって「ジョッキープレイ」。これぞ娯楽の王様、ザッツエンタテインメントっていうほどアツクなる多人数対戦モードだ。このモードだけのために買っても惜しくないぞ。



⬆おらおら～。ぶっちぎりだぜ。この新馬戦から、天皇賞への長い試練の道を行くが男のド根性だ。



⬇おらおら～。すってんころりのイボコロリだぁ。宇宙の果てまでころんでやるぞ～っ！

一夜限りの馬よりも、一生を共にする馬

天皇賞をめざして16戦を戦い抜く「ホースプレイモード」。ここで最初にすることは、自分の愛馬を選ぶことだ。でもその前に、馬の能力をしっかりと把握しておこう。右の能力表を参考に、どの馬がどんな力を持っているのか頭に入れておこう。



	スピード	スタミナ	ガッツ	ジャンプ	ターボ	タイプ
▶カモノネギ	2	1	1	2	2	8
パフォーマンス	2	2	3	4	3	2
キングコング	1	4	2	4	2	4
イーグルゴー	2	3	2	2	0	3
ハイテック	3	4	0	0	0	6
リキパワー	2	3	3	3	0	3
プリンスメロン	2	4	3	0	0	4
エクスプレス	4	0	0	0	2	9



	スピード	スタミナ	ガッツ	ジャンプ	ターボ	タイプ
▶ディスコボーイ	3	1	2	2	2	5
サクラタイガー	3	3	1	1	0	7
テンカウント	3	2	2	3	0	2
ブルーグラス	3	1	2	1	4	6
ミスターダービー	2	2	1	3	4	5
モモタロー	3	1	0	0	3	5
インターラプター	4	0	1	0	0	8
アイアンホース	2	4	4	1	1	7

⬅何度ころんでも起き上がる全16頭、不屈のターミネーター(?)ホースたちだ。

障害に慣れないうちはジャンプ能力の高い馬を選ぼう。でも、最終的に最も重要なパラメータとなるのはスピードとスタミナ。この数値が低いと後半の長距離戦がかなりつらくなる。

いろいろ試して自分にあった馬を選ぼう。

パラメータ	内　容	アップさせるアイテム
スピード	最高速の速さ。この数値が高いとゴール前の直線は安心だ。短距離戦では、何人（馬）たりとも前を走れない。	Sp
スタミナ	ムチ入れ時の体力の減りにくさ。これが低いと話にならない。また高くても安心できないという魔のパラメータ。	St
ガッツ	他の馬や障害物との接触時の体力の減りにくさ。習慣性体当たり病、慢性転倒症の方に特におすすめの能力。	G
ジャンプ	ジャンプ力の強さ。初心者は高いほうが安全。でもコツを覚えれば、数値が低くても大丈夫。	J
ターボ	ムチ入れ時の加速力。スピードと一緒にこの数値を上げて、ムチの回数を減らせば体力に負担がかからない。	T
タイプ	雨・ダートなど悪条件で能力をフルに発揮する力。この能力だけはUPさせることができない、生まれつきの力だ。	

 　イラスト／立神洋子

勝って勝って勝ちまくる必勝テクの山嵐！

ジャンプ技

スピードを十分に上げておこう

障害をうまく跳ぶコツは、障害の前で加速して、スピードを上げることだ。そうすればジャンプの数値が0でも楽に跳べる。

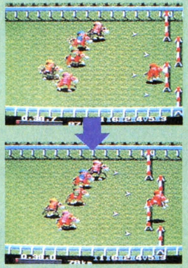
どんなにジャンプ力があっても、障害の前でスピードを緩めると、あっという間にイボコロリだ。雨やダートの場合には、鬼のムチ連打が必要。



⬅華麗なるジャンプの舞。スピードとタイミングがジャンプを決める。

棒障害で基本をマスターしよう

この棒障害で転倒する人は少ないだろう。でも油断大敵。ジャンプのタイミングが早ければ、確実に転ぶ。「こんなところで、んな、あほな〜」と泣かないためにも、踏み切りのタイミングや位置などの基本をしっかりとマスターしよう。一匹の兎にも全力で立ち向かうライオンの心だ。



⬅棒の中央を跳ぶように注意しよう。

⬅余裕を持って飛び越すクセをつけよう。

ギリギリまで障害物に近づいて跳べ

障害では、前足より、ジャンプ後の後ろ足がひっかかることの方が多い。だから、できるだけ近づいて飛距離を伸ばそう。

とにかくジャンプには思い切りが必要。障害に体当たりするぐらいの気合いと度胸で挑もう。

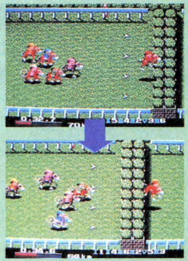
跳ぶ時には「おりゃ〜」と叫ぶのが通だ。



⬅障害には、近づくほどよい。でも、近づきすぎるとこける。当たり前。

気合い一発！　生け垣障害の鬼となれ

慣れないうちは何度も転倒してしまうだろうが、ここをクリアできないことには天皇賞は夢のまた夢。へたすりゃ悪夢の連続を見ることになる。ジャンプ力の数値が0でも、左の2つの基本テクと気合いさえあれば十分に跳ぶことができるので、あきらめずに練習しよう。



⬅おりゃ〜！と気合いを入れて跳ぶのだ。

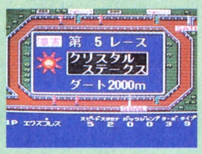
⬅ジャンプ力が0でも、ほれ、この通り。

直線での走り

なるべく先頭を走ってぶっちぎれ

後方一気の豪快な差し切り勝ち。というのは、まず不可能に近いので、先行逃げ切りがBESTな作戦だろう。

先頭を走るのは少し怖い気もするだろうが、たとえ転倒したとしても体力が残っている限り、逃げ切ることが可能だ。



⬅障害の数と位置を覚えておけば先頭でも怖くない？



➡体力がなくなったら、後ろの馬に押してもらおう。

アイテムの取り方

アイテムの出方をチェックしよう

出現するアイテムの種類と位置は、レースによって何通りかのパターンを持っている。だから、レースごとに出やすいアイテムと位置をチェックしておこう。

そうすれば、取りたいアイテムも、ある程度狙って取れるだろう。



⬅必要なアイテムだけを取るようにしよう。



➡ターボを狙ってアウトコースを走る。祈れば出る？

ライン取りの注意点

インベタが勝利への道だ

実際の競馬では、インコースのことを「経済コース」と呼んでいる。無駄な体力を消耗せずに走れるからなのだ。だから、なるべくインベタで走るようにしよう。ただ、コーナーの内側は、馬場が荒れていて走りにくいので避けて走ろう。



⬅インを走っても他の馬に囲まれたら前に出られない。



➡ここを走ると、牛のようなスピードしか出ない。

「運」という名の試練を越えて

競馬の華「日本ダービー」は、実力だけではなく運の強い馬が勝つと言われている。このゲームも運の要素がかなり大きく、プレイするたびに思わぬ結果が待ち受けている。

どうしても先に進めない人は、お払いをしてもらおう。



⬆運の要素が最も大きいのが、この?マーク。体力回復か減少か、2つに1つ。祈って取ろう。

蹴って殴って勝利をつかめ!!

ヒット ジ アイス
HIT THE ICE™
THE VIDEO HOCKEY LEAGUE



1回読めば1勝でき、2回読めば2勝できる(はず)という、読めば読むほど味が出る攻撃中心の攻略法をドドーンと紹介するぞ！

タイトー／9月20日発売／¥6,800　SPG　3M

どつき、金ケリ。まさに氷上の格闘ゲーム！

アイスホッケーって野球やサッカーと比べると、いまひとつなじみの薄いスポーツだよね。アイスホッケーの細かいルールを知っている人って少ないだろうから、あまり凝ったゲームを出しても何がなんだかわからなくなっちゃう。そこでこのゲームは、細かいルールを抜きにしてアイスホッケーのおもしろさだけを忠実にゲーム化したというわけだ。氷上の格闘技といわれるスポーツだけあって、ゲームになっても迫力満点。めんどうなルールがなくなった分だけ、格闘部分が際だって目立つゲームになっている。イヤ！　目立つどころか、反則技もなんでもアリの格闘ゲームだね、こりゃあ。

本当のアイスホッケーだったら退場処分をくらうプレイも、このゲームではすべてOK。スティックでどついたり引っかけたり、金ケリする選手までいるんだから……。こういうふうに、現実離れしたところがこのゲームのおもしろさだ。純粋なアイスホッケーファンは違和感を感じるかもしれないけど、新しいスポーツゲームだと割り切って遊べば誰にでも楽しめるんじゃないかな。さて、今日もいっちょ金ケリでもして遊ぼうかなっと。



⬅やっぱりゴールした瞬間はうれしいもんだよね。でも、試合が終わるまで勝負はわからない。気を抜くな！



➡試合中にはいろいろなアクシデントがある。画面の右で、いきなり飛んできたタコに絡まれてるヤツがいるぞ。

攻撃編　息をもつかせぬ連続攻撃で敵をKOだ！

ショットを使い分けろ！

攻撃の基本でもあるショットは、Ⅱボタンを押している時間で3種類に打ち分けることができる。パックが地をはっていくリストショットは、キーパーの股間を抜くシュートに最適。パックが宙を飛ぶスラップショットは、キーパーの頭上をねらうときに威力抜群。通常の1.5倍の威力があるスーパーショットは、1点をもぎ取りたい場面で使う。でも、チャージに時間がかかるから、なかなか決まらないけどね。

スラップショット



⬅Ⅱボタンを押している時間が0・8秒以上のときは、宙を飛ぶショットになる。

リストショット



⬅Ⅱボタンを押している時間が0・8秒未満のときは、地を滑るショットになる。

スーパーショット



⬅Ⅱボタンを7秒押すとスティックが光りだし、強力なショットが打てる。

パスを多用しよう！

敵陣へ攻め入るときに、パックを持ったまま単独で攻めようとすると、敵にマークされて必殺技の餌食になる可能性が高い。そこで、敵のマークを分散するためにも、パスをこまめに使って攻めるように心がけよう。このゲームにはパスに関してのルールがまったくないから、味方が敵のゴール前にいたら、長い縦パスを通して速攻でシュートすることも平気でできちゃうのだ。ただし、パスをカットされて、カウンターアタックされないように注意すること。



⬆パスをガンガン通して一気に敵陣へ攻めこもう。

殴る蹴る、何でもありのスケーター8人だ！

このゲームの必勝法は、攻めて攻めて攻めまくること。その攻撃をまかせるスケーターは、全員で8人いるんだけど、どの選手も個性豊かな自分だけの必殺技を持っているのだ。攻撃範囲の広い選手や、パフォーマンスのおもしろい選手など、いろいろな選手がいるから、各選手のプロフィールをよく見てから選んでほしい。中には、あんまり使えない選手もいるから、選手選びは慎重にしないと、あとで泣きを見ることになりかねないぞ！



PHIL BUNGER
スティックでどついて叩く

技の名前どおりに、どついて叩いて相手を転ばせるのが得意。まあ、ノーマルな選手だね。





BATTLESHIP BOYD
ヒップアタックパンチ

お尻で相手をふっとばすのが得意な選手。見た目はおちゃめだけど、威力抜群の技なのだ。

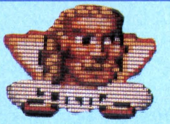




IVAN YAKASHEV
ハンマーパンチ

腕をブルンブルン回して相手をぶん殴るという残酷な選手。ただ、攻撃範囲が狭いのが欠点。

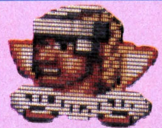




JOHNNY NOVAK
スティック引っかけ投げ

スティックで引っかけるという、ありがちな技を使う選手。使いやすさはトップクラスだね。





REGGIE MARSH
もぐり込みすくい投げ

アクションの凄さという点ではピカイチの選手。しかし、この技は攻撃範囲が狭いのだ。





DICKY FONTAINE
スティック振り回し殴り

スティックを振り回すというリーチの長い攻撃ができる選手。一番使える選手じゃないかな？





AL GIGLIAN
ターンキック

低い回し蹴りのような技を使う選手。この選手だけが前後左右どこにでも攻撃ができる。





BO CLEVELAND
金ケリ

男にとっちゃこの攻撃が一番痛い。蹴られたときの相手選手の顔が、全てを物語ってる感じ。



守備編 体を張ってシュートを防御しろ！

ガンガン攻撃することも大切だけど、敵に攻められたときの防御方法も知っておかないと、接戦を勝ち取ることはできないぞ。まず敵のシュートを防ぐてっとり早い方法なんだけど、敵がシュート体制に入りそうになったら、すかさず敵の前に立ちふさがるのだ。そうすればシュートを打たれても体で100%防ぐことができるからね。余裕があれば必殺技で転がすのもグーだ。あと、僅差で勝っているときは無理に攻めず、パックを敵陣へ流し、時間稼ぎをしてタイムアウトを狙おう。



⬅敵の前に立ちふさがって、シュートを邪魔してやれ！



⬅敵陣へパックを打ち、時間稼ぎをする。タイムアウトを狙え！

番外 ファイトは連打だ！

画面にいきなり"FIGHT"と表示されたら乱闘シーンに突入だ。こうなると選手たちは、スティックやグローブをぶん投げ、殴り合いのケンカになってしまうのだ。ケンカに負けると体力を消耗してしまうので、死にものぐるいで①か⑪ボタンを連打しよう。珍プレイ好プレイじゃないんだから、ボーッとながめていちゃだめだぞ。



⬅ファイト！ こうなったら相手の顔をボコボコになるまで殴った方が勝ちだ。連射パッドを使ってズルしても、勝ちは勝ちだもんね。

いよいよ発売迫る!

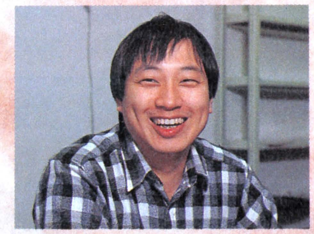
ニュートピアIIのできるまで

メイキングオブ NEUTOPIA II

『ニュートピアII』を無事完成させ、ホッとひと息。発売日も迫り、落ち着かない日々を送っている藤原さんである。連載もいよいよ後半にさしかかり、少しでもわかりやすい文章を、とがんばっているぞ!!

ハドソン／9月27日発売／¥7,200　A・RPG　6M　B・U

筆者紹介



㈱ハドソン企画開発本部 ゲームデザイナー

藤原茂樹

昭和34年、大阪生まれ。某アーケードメーカーでヒット作を多数開発した後、縁あってハドソンに入社。自ら開発現場で企画を担当しつつ、業界10年の経験を生かし、後進の育成にも余念がない。

第4回 敵のデザインとアルゴリズムの作成

こんにちは、ハドソンのゲームデザイナー藤原です。連載4回めの今回は、アクションRPGの要である、敵の動きに関わる部分「敵のデザインとアルゴリズムの作成」について、敵のラフデザインやアニメーションデータ、敵のアルゴリズムの仕様書を交えて、読者のみなさんにわかりやすく説明していきたいと思います。

連載1回めのときにもお話ししたのですが、個性的な敵キャラは私が『ニュートピアII』の3大セールスポイントのひとつに挙げています。敵キャラは、デザインとアルゴリズムがひとつになって、初めてゲームの世界に息づきます。プレイヤーにとって敵キャラが面白くなければ、先に進む興味も薄れてくるでしょう。敵キャラがいかに作られるか、みなさんの発想の手引きになれば、光栄です。



⬆砂漠の中を、口から炎を吹き上げて徘徊する火炎怪人ファラーに、プレイヤーの必殺の一撃が決まる。

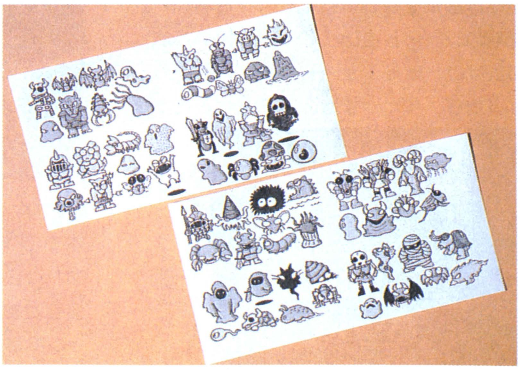


⬇迷宮の中で虹の橋を架けて、水路を渡りながら矢を放つ、ボーガンナイツと戦うプレイヤー。

敵のデザインのアウトラインを決める

まず、敵のデザインを考えるとき、敵の出現する地域性（草原・雪原・海・砂漠・迷宮など）や敵の移動性（飛ぶ・歩く・跳ねる・泳ぐ・潜るなど）を考慮に入れ、頭の中に思いつくままに箇条書きにしていきます。砂漠――歩く――クモ――糸を吐く――プレイヤーは一時停止するといったぐあいに決めていき、その敵の持つ攻撃力も大まかにイメージを固めます。敵のイメージをすべて出しつくしたら、次に敵のデザインのアウトラインを決める作業に入ります。

右の写真は、敵のアイデア出しをもとに敵キャラクターを羅列し、ラフに書いたものです。私は、いつも敵のラフデザインを考えるうえで、自然物（石・木など）や動物を参考にして、ゲームの世界観に合わせて擬人化していきます。STGの場合、敵キャラは身の回りの電気機器や文房具を参考にデザインしています。みなさんもこんな視点で回りを見つめ直してみませんか？　こうして、ゲームの規模に合わせて、敵キャラのデザインのアウトラインを数十体決定します。



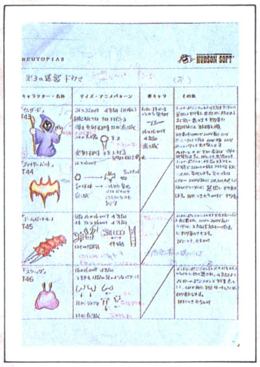
個々の敵のキャラクターデザインを決定する

敵のキャラクターサイズ、武器などを決める

敵キャラのラフデザインの中から選択して、グラフィックデザイナーに実際のゲーム中で使用するドット絵を描いてもらうための参考資料として、右にあるデザイン仕様書を作成します。

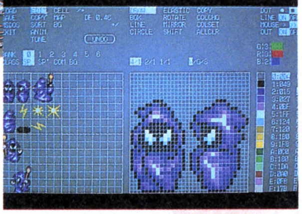
このデザイン仕様書には、まず敵がどこの場所に出現するかを書いています。そうすることで、敵を描くデザイナーは、その敵が何色を基調にした背景の上に配置されるか判断できます。

次に敵の番号と名称を書き、個々の敵が開発チーム内で共通の合言葉で伝達できるようにします。さらにデザイナーに描いてほしいイメージをラフスケッチで描き添え、各敵キャラ別にキャラのドットサイズやアニメーションパターンの要望も書いておきます。たとえば、T43「ウィザード」・24×32ドット・アニメは前後左右4方向で、回転し稲妻を放つとき、両手を上げる、という感じで、デザイナーにイメージがうまく伝わるように、ひとつひとつの敵を細かく説明します。


敵デザイン仕様書

仕様書をもとにドット絵を描く





⬆敵デザイン仕様書に従って、ドット絵を描くデザイナー。
➡ツール上で拡大された敵キャラ。

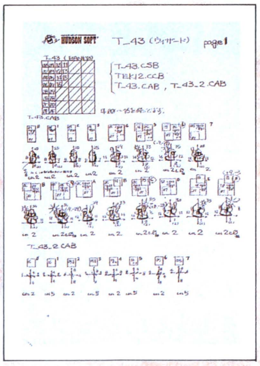
敵デザイン仕様書に基づいて、グラフィックデザイナーは、グラフィックツールを用いてモニター画面にキャラクターを描いていきます。この場合、左の写真でもわかるように実際の大きさのものと、何倍かに拡大したものと両方を見比べながら、ドット絵作業が進められてゆきます。

もちろん、実際にドット絵作業が行われるのは拡大画面の中です。ここに1ドット単位で、点描のように描かれていきます。敵キャラは当然のごとく背景の上で動きますが、背景とのバランスによって、描かれたすべての敵キャラの完成度やイメージがかなり変わってきます。たとえば、もし敵や敵の弾が見づらければ、背景とキャラのバランスがとれていないのが原因です。このバランスとりもゲームデザイナーの仕事なのです。

敵のアニメーションを作成する

敵キャラがドット絵として完成されると、キャラ詰め（共通部分を消去する）して、カラーコードを整理します。そして、各ドット絵に番号をつけ、どの絵をどのくらいの時間見せるかを決定し、少ない種類のドット絵で、敵キャラがなめらかに見えるようにアニメーションパターンのデータを調整していきます。データは、プログラマーに渡すために、各敵キャラごとにまとめあげていきます。

右にあるキャラクター組み立て表には、敵の番号、名称、カラーコードの番号、アニメーション番号、アニメーションの表示時間、スプライトの数、キャラクターの中心位置の座標などが、ひとつひとつの敵に対して書かれています。こうして、ひとつの敵キャラの絵のデータは、プログラマーが一目でわかるように、資料がドットデザイナーの手で作成され、敵キャラのドット絵が完成されていきます。


キャラクター組み立て表

そしてこうなります。

完成見本として、数ある敵キャラの中から4種類ほど紹介します。ただ誌面ではみなさんに敵の動いているところをお見せすることができないので、右にあるちょっとした分解写真で個性ある敵のアニメーションを感じとってもらえればと思います。

まず、上の「トレント」は木に化けプレイヤーが近づくと変身し、下の「ビィローン」は水の中からジャンプします。いちばん右はボスのひとつで、立方体からロボットに変身します。

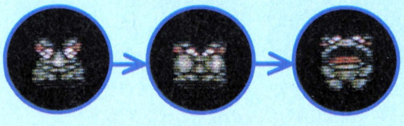
トレント



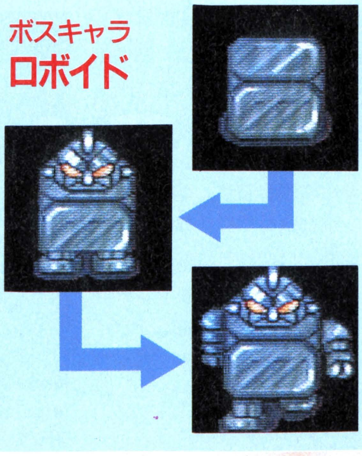
グェール



ビィローン



ボスキャラ
ロボイド



ニュートピアIIは9月27日¥7,200で全国同時発売!!

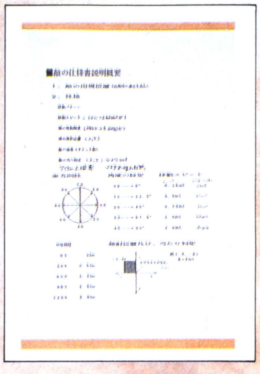
敵のアルゴリズム（特性）の仕様を作成する

仕様書の概要を決める

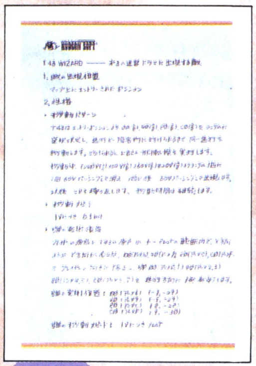
敵キャラがドット絵として完成すると、次は敵のアルゴリズム（特性）の仕様書を作成する作業に入ります。これはプログラマーに渡して、敵の動きに関して私の考えたとおり組んでもらうためのものなので、まずプログラマーに正しく伝えるために、プログラマーとの間に共通の約束事を決めなければなりません。

それが仕様書説明概要、わかりやすくいえば地図の凡例のようなものです。たとえば、敵の動きや移動パターンを説明するとき、プログラマーと同じ方向性や時間の単位を用いて仕様書が書かれるので、方向性や角度、時間やスピードなどが数値でわかるようになっています。調整が必要な場合には、仕様書には数値を記載しておきます。また、ひとつひとつの敵の仕様も順序よく読めるように各項目を統一しておきます。『ニュートピアII』では、①敵の出現位置、②移動パターン、③移動スピード、④弾の発射頻度・発射位置、⑤敵の強度・当たり判定などと統一し、いつでもどこを見ればよいか理解できるようにしています。

仕様書説明概要



敵のアルゴリズムの仕様書



敵のアルゴリズムの仕様書を作成する

敵のアルゴリズムの仕様書は、敵キャラの番号別に書かれ、ひとつの敵に対して、Ａ４の紙で３枚ぐらいで説明されています。『ニュートピアII』の場合、ボスを含めて約80体ありますので、全部で240枚ぐらいの分量になります。ひとつの敵のアルゴリズムをプログラマーに伝えるために、最低何が説明されていなければならないか『II』を例にとって少し触れておきます。

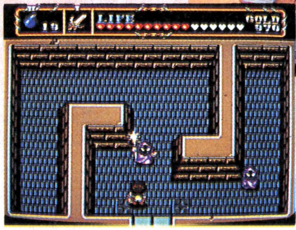
まず、ひとつめは敵の出現位置で、画面のX、Yの座標で示され、ときにはプレイヤーの状態に対応して、変わる場合もあります。２つめは移動パターンで、方向性などが軌跡図で書かれています。３つめは移動スピード、１秒で何ドット進むのかについて、４つめは弾の発射頻度や発射位置で、どの場所で、どういう時間単位で、どのような軌跡、スピードの弾を撃つのか説明します。５つめは敵の持つ強度と当たり判定で、プレイヤーからどれくらい攻撃を受けるとやられるか、さらにアイテムの出現の確率なども説明されます。とにかく、少しの疑問も与えてはいけないのです。

仕様書に従ってプログラムする

敵キャラのドット絵やアニメーションデータが完成すると、次はこの敵キャラに性格づけをして、生命を与える作業にかかります。敵のアルゴリズムの仕様書に従って、プログラミングがプログラマーによって開始されるのです。出現位置や移動スピード、弾の発射頻度や敵の当たり判定などは、まず、試作として数値が入力され、とりあえず仕様書どおりプログラムが完成されます。そのうえで、マップフィールドに配置し実際のプレイと同じく敵キャラと戦い、移動スピードが速いか、遅いか、当たり判定が大きいか、小さいかなどを細部にわたって詰めてゆきます。

こうしてプレイヤーが、プレイして不満の残らない、違和感のない敵に調整していきます。しかし、この調整は、ゲームデザイナーのセンスと経験に負う部分が非常に大きく、考え方しだいでやさしいゲームにも難しいゲームにもなってしまいます。





⬆敵のアルゴリズム仕様書に従って、プログラミングの真っ最中。

⬅プログラミングされた敵・ウィザード。

そしてこうなります。

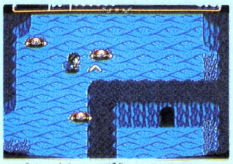
右にある画面写真を見てください。制作者としては、実際に画面上を動いている敵を見ていただけないのが、非常に残念です。ピョンピョン飛び跳ねている敵、突然、地面より現れる敵など、『ニュートピアII』の敵キャラ群は、100%エンターテインメントに徹しデザイン、アニメーション、アルゴリズムがひとつとなって、意志を持ってニュートピアの世界に息づいています。



⬆迫ってくるスコーピオンマンを炎の杖で攻撃する。



⬆空飛ぶ魔人ビィートンに、フレイルの一撃が決まる。



⬆海の中で３匹のクラブラに対して、ブーメランで応戦。



⬆氷原でアイスタワーに、雷の杖がヒットする。



⬆砂の中から蟻地獄ドグマが出現し、風の杖が炸裂する。

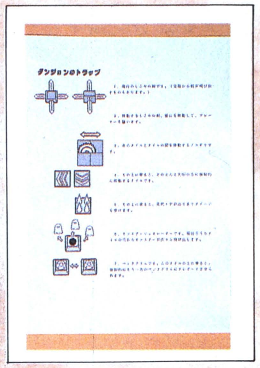
トラップ(仕掛け)の仕様を作成する

ふろく P.20の攻略記事も要チェック!!

トラップのしくみを考える

『ニュートピアII』の面白い部分として迷宮があります。前作でも、この迷宮の探索がたいへん好評でした。迷宮の面白さはトラップにあります。今作も新しい数多くのトラップを用意してあります。さて、実際にトラップを考える場合ですが、プレイヤーに関係なく作動しているものと、プレイヤーが何かすることによって作動するものの2つに大別して考えることができます。

このゲームではおもに、床を踏んだり、ブロックを押したりしたときの、スイッチのON／OFFによるトラップを多用しています。ところで、トラップをゲームデザインするうえで肝心なのは、トラップのしくみではなく、数種類のトラップをいかなる順序と組み合わせで、迷宮の中に配置してゆくか、なのです。最初は簡単なトラップを配置し、段々と難解なトラップを配置していきます。そうすることでプレイヤーの学習効果が得られ、リズムのあるトラップが生まれます。

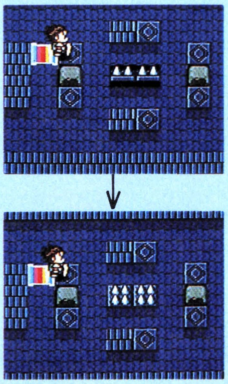


トラップの仕様書

そしてこうなります。

あまり迷宮のトラップを詳しく説明しても種明かしになってしまい、みなさんが実際にこのゲームで遊ばれたとき、面白くなくなってもいけないので、このゲームの代表的なトラップ(回転床・沈むブロック・ワープホール)の3つのみ、右に紹介します。ほかにもたくさんのトラップが、みなさんを待ちうけています。

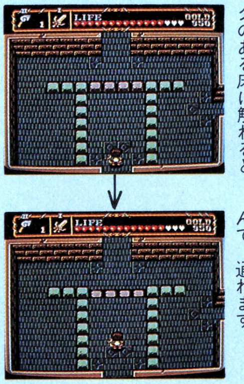
回転床



←プレイヤーが、マークのある床に触れると、

←床が回転し、トゲが現れます。

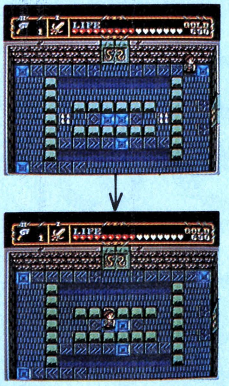
沈むブロック



←プレイヤーが、マークのある床に触れると、

←茶色のブロックが沈んで、通れます。

ワープホール



←プレイヤーが、ワープホールに触れると、

←画面上の別のワープホールから出現します。

まとめ & コマーシャル

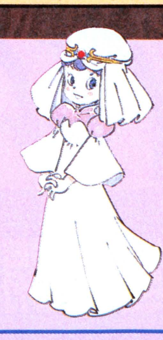
ゲームデザインをするうえで、敵のデザイン仕様書や敵のアルゴリズムの仕様書を作成することは、デザイナーやプログラマーに自分の考えを伝える手段として、絶対に必要なことだと思います。また、それが開発チーム全員が同じゲームイメージを抱くことにもなるのです。そのことをご理解いただければと思います。

さて『ニュートピアII』の開発と並行して始めたこの連載も、いよいよ次回が最終回となります。最終回は「敵のエントリーとサウンド仕様の作成」についてお話しいたします。

発売日が迫りましたので今回は特別に『ニュートピアII』の大宣伝をして、お別れしたいと思います。凝った演出のイベント！ プレイヤーのドハデな武器！ 個性的な敵キャラ！『ニュートピアII』の発売日は9月27日！ さぁ、みなさん覚えましたか?



おたより・質問大募集!!



連載の番外編に、藤原さんと読者のみなさんとの対話のコーナーを設けます。ゲームづくりに関して、『ニュートピアII』に関して、その他キミが藤原さんに聞いてもらいたいと思う質問や意見、感想などをお寄せください。採用者には「天の声バンク」ほか記念品をさしあげます。あて先：〒102 千代田区九段南4－7－16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ニュートピアII係へ。10/10まで。

読者の熱い要望にこたえて!!



あの『エメラルド・ドラゴン』のスタッフがおくる
新たなる冒険ストーリー!!



毎月読者からよせられる『エメラルド・ドラゴン』PC移植希望のハガキに感激したスタッフが、㊚読者にむけておくるアトルシャンたちのNEWストーリー。それが「Ga-Ryu」だ！

GALLANT-ROYALBLUE
Ga-Ryu

作者：飯　淳
(『エメドラ』シナリオ)
イラスト：木村明広
(『エメドラ』キャラクターデザイン)

11月号(9月30日発売)より小説連載開始!


SF艦隊戦
誌上ゲーム＆コミック
MISSION 6
最終決戦の時迫る!!
ローズに隠された敵とは!?
企画・原案●G／F PROJECT
システムデザイン
プログラム●ヒューマン㈱
コミック●高長 歩
制作●㊓PCエンジン


どうして かぎつけたか 知らんが、貴様らの 行動など何のタシにも ならんぞ…
フロンティア プログラムは この宇宙開拓を 先導してゆく
必須ソフト ウェアだ
ラプラスの 悪魔か!?
そして これからも その支配のもとに 宇宙は営まれて いく
超お古の 原子物理 だぜ
お古さ
だが今は 最善手と いうわけだ
このゲームの上で 我々はコマの 一部分にすぎない
大局は 変わらん!!
ギムっ!! どけえっ!!


てことは
やはり
完全自動
制御な
ワケだ
ホントに
アンドロイド
だな…
コンピュータは
どーなって
るんだ
──ったく
アチチ…


全艦一斉射撃は
120秒後
その間隙を利用し
ローズに接舷し
ギムらを回収する
ビームに
ふれたら
コナゴナって
とこですね
どーせ当たるなら
敵のビームに
してくれよ
何で
です!?
二階級特進と
家族に恩給が
ある!!
家族なんか
いねーでしょ
ドン
巡航速度は8秒後に
MAX!!
気になる…
さっきの
ローズ
装甲上の
爆発は
何だ!?



やはり司令室ブロックの交戦と思われますが…
何をやってるんだアイツら!!
それとも何か誤算があったかな
想定できるシチュエーションは!?
コンピュータブロック推定不能…!? 何だこりゃ
ビーム発射　0.2秒後
敵ユーノスのセンサーがこれを察知　0.8秒で反撃を開始する
UNOS
その間こちらは無防備状態となる！
発射まであと20秒
艦隊司令
ウム
宇宙艦隊戦を始めたとき我々はラプラスの悪魔にとりつかれたのだ
定められた未来という怪物に…


来るぞォ！
味方の一斉射が!!
ユーノスP-4封鎖艦隊まで
あと5秒!!
3
2…1
…



味方陣営より
ビーム砲の
一斉射!!
目標は
このローズ
です
何っ
電磁シールドの
許容量を超えれば
直撃できるぞ!!


ヴイイイ


……
ローゼイト プロスペクト 撃沈!!
…3、4、5発 直撃貫通!!

■以下12月号(10月30日発売)に続く!!







炸裂!! MBH爆弾!! 宝石箱艦隊消滅!

⬆MBH爆弾のつくりだした小ブラックホールに、次々と巻き込まれる宝石箱艦隊。消えゆくユーノス艦艇の中には、新型……もしくは試作艦らしき艦影も見られる。

敗北せしも連合に一矢むくいる!

宇宙標準暦0049年11月19日0855時。

突如、A.P.O.第1艦隊に巨大なビーム光が襲いかかり、フェリア少将の乗艦「アルセイル」を含んだ178隻が瞬時に爆沈、もしくは大破、戦闘不能となった。

連合軍艦隊旗艦、ディリアム中将の戦闘艦「ラグ・クローディア」(タミラ戦線において連合軍の艦隊旗艦を務める2級戦闘艦「ローゼイトプロスペクト」の同型艦)による超長距離からの高出力ビーム砲撃であった。

この最初の一撃により作戦開始7分にして、指揮系統を失ったA.P.O.側は、各艦隊の統制がとれないまま本戦闘に突入していったのだった。

今回、艦艇数では連合のそれを大きく上回っていたA.P.O.側だったが、緒戦において指揮官を失ったことによる影響は大きく、7つのエリアのどれにおいても、連合有利はかわらず、A.P.O.艦隊はことごとく宝石箱艦隊への突入を敢行できないまま、戦闘は終結せんとしていた。

しかし、戦闘開始より3時間後、エリア4においてカシューおよびフジワラヒデキ両指揮官の戦隊が連合の防御網を強行突破、大破しながらも宝石箱艦隊の中央に侵入、起爆に成功した。

この2発のMBH爆弾の威力は予想数値を上回り、宝石箱艦隊の艦艇のうち、ゆうに89.7%を消失させてしまったのである。

さらに残った艦艇の大半もなんらかの被害を受けていたため、同艦隊はついに「ファストゥール」への入港を断念したのだった。

宝石箱艦隊の消滅によって、この会戦の意義はすでになくなったと悟った両陣営は、ほぼ同時刻に艦隊撤収命令を発令、本会戦は終結を迎えた。

「我がユーノスは必ず勝つのだ!」



——ディリアム中将

ふん! 我々から奪ったブラックホール爆弾で艦隊特攻とはA.P.O.ももう終わりだな! たしかに宝石箱艦隊は失ったが、あの女提督も死に、A.P.O.は終わりだな!

エリア別 両軍戦闘結果

U.C.0049 11.19 ジュエリー会戦

エリア1 連合軍716隻 vsA.P.O.1224隻

フェリア少将率いるA.P.O.第1艦隊をディリアム艦の放った高出力砲が襲う。A.P.O.旗艦沈没、フェリア少将は行方不明に。

連合356隻、A.P.O.459隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア2 連合軍324隻 vsA.P.O.435隻

艦隊旗艦を失ったことにより指揮系統が混乱、まともな作戦行動がとれぬまま、連合側が一方的に攻撃を加える。後半A.P.O.ももりかえしたが……。

連合104隻、A.P.O.180隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア3 連合軍435隻 vsA.P.O.593隻

状況はほとんどエリア1と同じ。A.P.O.のMBH爆弾搭載艦は、連合の防御網を突破できずに全滅している。

連合180隻、A.P.O.214隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア4 連合軍312隻 vsA.P.O.460隻

司令官の巧みな艦隊運用により、MBH爆弾搭載艦、突入のチャンスを得る。2隻が突破に成功し、起爆。宝石箱艦隊を葬り去る。

連合142隻、A.P.O.108隻沈没。

——A.P.O.軍勝利!!

エリア5 連合軍283隻 vsA.P.O.578隻

お互いに敵を発見できず、両艦隊が戦闘に突入したころには宝石箱艦隊は殲滅されていたため、早々に撤退。

連合129隻、A.P.O.141隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア6 連合軍355隻 vsA.P.O.516隻

前半、A.P.O.艦隊が有利に戦闘を展開していたが、流れ弾が運悪くMBH爆弾搭載艦を直撃、誘爆を起こし、瞬時に100隻のA.P.O.艦が爆沈。

連合104隻、A.P.O.256隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア7 連合軍290隻 vsA.P.O.540隻

A.P.O.艦隊、連合軍艦隊への強行突破を試み1隻が宝石箱艦隊に突入するが起爆に失敗。無理な戦闘がたたってA.P.O.敗北。

連合131隻、A.P.O.193隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

総計

	A.P.O.	ユーノス連合
司令官	フェリア少将	ディリアム中将
参加兵力	4346隻	2715隻
損害	1551隻	1146隻

ユーノス連合軍

連合軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	パールバティー	パイ	24隻
1位	ケン・ナグモ	ヨナハ	24隻
3位	ウィズ	ラセツ	20隻
4位	レイ・カーマイル	テフノヒロシ	18隻
4位	シロウ・ウエダ	オオノカツミ	18隻
6位	デスティル=ミハー	デミート・バエル	16隻
7位	ショウゴ	サイトウタカシ	14隻
7位	ジム・ビーム	ハッピータマヤ	14隻
7位	アルガス	オオツカユウスケ	14隻
10位	チンタロウ	ミズノコウジ	12隻
10位	グルルクフ	オオニシタカシ	12隻
10位	ゼノン・メフィスト	マツモト・リョウタ	12隻
10位	ミディア・ノア	アタル	12隻
10位	アスタロート	ベルゼバブ	12隻
10位	ショカツリョウ	ジータ	12隻
10位	ミスタービック	スキッドロウ	12隻
10位	ムーミン・コバヤシ	サトル	12隻

両軍上位階級

ガイナウォーズ・公開質問箱

おやおやおや〜？と思ったあなたに

Q．このゲームでは基本的にキャラが死ぬことはないといいますが、MBH爆弾を使った場合はどーなりますか？

A．死にます（きっぱり）。しかも登録されたデータも抹消します（ドキっぱり）。

Q．前回、ちゃんと参加したのに、結果を見たら不参加になっていた。なんで？

A．もしプレイヤー側にまちがいがなかったとしたら、データ入力時のミスと思われます。極力まちがっているデータは、修正を加えていますし、発見したものもかたっぱしから修正します！　そーゆー人はどんどん名乗りをあげてください！

Q．前回、参加をしそこねたんですが、今回から再び参加してもいいのですか？

A．もちろんかまいません。

全宇宙の情報をアナタに伝える　ガイナNEWS

今会戦で行方不明になっていたフェリア少将の乗艦「アルセイル」には、調査の結果、MBH爆弾が搭載されていたことが判明しました。また、今会戦で行方不明となったA.P.O.司令官フェリア少将（2X歳）の捜索は打ち切られました。

今回、MBH爆弾によって宝石箱艦隊を道連れに、宇宙の塵となったカシュー（プレイヤー名カザミ　ジュン）およびフジワラヒデキ（プレイヤー名も同じ）に対し、A.P.O.代表シュン・サカモトはその活躍を讃え、特別に最大の名誉である自由騎士勲章授与と、准将への特別昇進を発表しました。

ユーノス連合軍

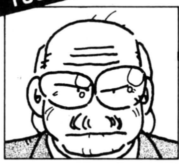
なんと8人が将官に昇進！　デス・ミラージュは中将へ！

1:ﾃﾞｽ･ﾐﾗｰｼﾞｭ	/ﾏﾂｳﾗﾋｻｼ	AREA:3	PNT:00124(0028)	大佐->中将
2:ｱﾙﾉｰﾄﾞ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾏｺﾄ	AREA:2	PNT:00112(0012)	大佐->小将
3:ﾀﾞｰﾑ	/ﾉｸﾞﾁﾀﾂﾔ	AREA:4	PNT:00108(0016)	大佐->准将
3:ｷﾞﾙ･ｶﾙｿﾝ	/ｺﾊﾞﾔｼｹﾝｲﾁ	AREA:5	PNT:00108(0028)	大佐->准将
3:ﾊﾟｰﾙﾊﾞﾃｨｰ	/ﾊﾟｲ	AREA:7	PNT:00108(0056)	中佐->准将
6:ﾊﾞﾆｯｼｬｰ	/ｸｼﾋﾞｷﾋﾃﾞﾀｶ	AREA:5	PNT:00104(0016)	大佐->准将
7:ｴﾘ･ｶｽｶﾞ	/ｺﾀｹﾏｻﾕｷ	AREA:7	PNT:00100(0012)	大佐->准将
7:ｼﾞｰｽ･ﾏｸﾌﾗｲ	/ﾜﾀﾞﾋﾛｼ	AREA:6	PNT:00100(0016)	大佐->准将
9:ｷｰﾙﾗﾝﾀﾞｰ	/ｺﾓﾘﾏｻﾕｷ	AREA:5	PNT:00096(0008)	大佐->大佐
9:ｼｬﾄﾞｳ	/ｶﾏｻﾞﾜ･ﾀﾞｲ	AREA:1	PNT:00096(0016)	大佐->大佐
11:ｼｮｳｺﾞ	/ｻｲﾄｳﾀｶｼ	AREA:1	PNT:00092(0036)	中佐->大佐
11:ｼｬﾝ･ﾘﾝ	/ﾔﾏｼﾀｼｹﾞﾋﾛ	AREA:3	PNT:00092(0020)	大佐->大佐
13:ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	/ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	AREA:1	PNT:00088(0012)	中佐->大佐
13:ｱｷﾋﾄ･ﾐｺｶﾞﾐ	/ﾔﾏｻﾞｷﾖｼﾄﾓ	AREA:6	PNT:00088(0016)	大佐->大佐
13:ﾚﾄﾞﾙﾌｨﾝ	/ｲﾏｷﾀﾉﾘﾕｷ	AREA:1	PNT:00088(0012)	大佐->大佐
13:ﾚｲ･ｶｰﾏｲﾙ	/ﾃｸﾉﾋﾛｼ	AREA:1	PNT:00088(0044)	小佐->大佐
17:ﾃｨｰﾝ･ｳﾙﾌ	/ﾛｰｳｨﾝ	AREA:2	PNT:00084(0020)	中佐->大佐
17:ｼﾛｳ･ｳｴﾀﾞ	/ｵｵﾉｶﾂﾐ	AREA:1	PNT:00084(0044)	小佐->大佐
17:ｳｨｽﾞ	/ﾗｾﾂ	AREA:1	PNT:00084(0048)	小佐->大佐
20:ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾅｲﾄ	/ﾀｶﾔﾏﾏｻﾉﾘ	AREA:6	PNT:00080(0020)	中佐->大佐
20:ｶｲｻﾞ･ﾋﾙﾋﾞﾘｰ	/ﾔﾏｼﾀﾋﾛｱｷ	AREA:7	PNT:00080(0012)	中佐->大佐
22:ﾁﾝﾀﾛｳ	/ﾐｽﾞﾉｺｳｼﾞ	AREA:1	PNT:00076(0032)	小佐->大佐
22:ﾛｰﾄﾞｽﾀｰ	/ｲﾏｲﾄﾓｼﾞ	AREA:7	PNT:00076(0024)	中佐->大佐
22:ﾌﾚｲ=ｸﾞﾚｲﾄﾞ	/ﾀﾆﾓﾄｹｲｺﾞ	AREA:2	PNT:00076(0016)	中佐->大佐
22:ﾘｷｭｰﾙ	/ｵｵﾀﾔｽﾋﾛ	不参加	PNT:00076(0000)	大佐->大佐
26:ｸﾎﾞ･ﾄｼﾋﾛ	/ｸﾎﾞﾄｼﾋﾛ	AREA:3	PNT:00072(0028)	小佐->大佐
26:ﾀﾞｰｸ･ﾘｰﾝ	/ﾏｰﾍﾞﾘｯｸ	AREA:4	PNT:00072(0012)	中佐->大佐
26:ｳｲﾝﾀﾞﾑ	/ﾌﾙｶﾜﾀｹｼ	AREA:1	PNT:00072(0028)	小佐->大佐
26:ｽｷﾞﾉ･ﾋﾛｾ	/ｴﾝﾄﾞｳｸﾗﾖｼ	AREA:1	PNT:00072(0020)	中佐->大佐
30:ﾗﾝｽｵﾗﾄﾘｵ	/ﾐﾅﾐｸﾞﾁｱｷﾗ	AREA:5	PNT:00068(0008)	中佐->中佐
30:ｱﾗﾝ	/ﾐﾜﾊﾙﾕｷ	AREA:5	PNT:00068(0024)	小佐->中佐
30:ｸﾞﾙﾙｸﾌ	/ｵｵﾆｼﾀｶｼ	AREA:1	PNT:00068(0032)	小佐->中佐
30:ｾﾞﾉﾝ･ﾒﾌｨｽﾄ	/ﾏﾂﾓﾄ･ﾘｮｳﾀ	AREA:1	PNT:00068(0032)	小佐->中佐
30:ｼﾞﾑ･ﾋﾞｰﾑ	/ﾊｯﾋﾟｰﾀﾏﾔ	AREA:5	PNT:00068(0036)	小佐->中佐
30:ﾌﾞﾗｲﾄ･ﾉｱ	/ﾀﾞｰｸｴﾙﾌ	AREA:1	PNT:00068(0028)	小佐->中佐
36:ﾔﾂｺﾞﾝ	/ﾔﾂｻﾞｶﾕｳｷ	AREA:1	PNT:00064(0008)	中佐->中佐
36:ｼｭﾅｲﾀﾞｰ	/ﾎﾘﾀｲﾁ	AREA:1	PNT:00064(0008)	中佐->中佐
36:ｷｬﾗﾎﾞｸ	/ｵｵﾊﾞﾔｼｵｻﾐ	AREA:5	PNT:00064(0028)	小佐->中佐
36:ﾗﾌｧｴﾛ=ｼﾞｰｺ	/ｽｶﾞﾜﾗｺｳｼﾞ	AREA:1	PNT:00064(0016)	小佐->中佐
36:ﾗﾌｨﾝｽﾞ	/ｻｰｻﾞﾝﾄ	AREA:5	PNT:00064(0012)	中佐->中佐
36:ﾉﾘﾉｽｹ	/ﾉﾘﾀﾛｳ	不参加	PNT:00064(0000)	中佐->中佐
36:ｹﾝ･ﾅｸﾞﾓ	/ﾖﾅﾊ	AREA:7	PNT:00064(0056)	少尉->中佐
43:ｱｲｱﾝ･ﾐｭﾗｰ	/ﾏﾂｵｶﾂﾋﾄ	AREA:3	PNT:00060(0012)	小佐->中佐
43:ﾖｳｼｬ･ﾘﾊﾞﾌｨ	/ｶﾜﾉ･ﾖｳｽｹ	不参加	PNT:00060(0000)	中佐->中佐
43:ｱｰｸ･ｿｰﾏ	/ﾖﾀﾞｷﾖｱｷ	AREA:1	PNT:00060(0024)	小佐->中佐
43:ﾄﾞﾚｲｸ	/ｸﾏﾓﾄｼﾞｭﾝﾔ	AREA:1	PNT:00060(0012)	小佐->中佐
43:ｼｪｽﾀｰ	/ｼｲﾉﾏｻｶｽﾞ	AREA:1	PNT:00060(0020)	小佐->中佐
43:ｶﾜﾀﾞｼﾞｭﾝｺ	/ﾅｶﾑﾗｱﾂｼ	AREA:1	PNT:00060(0012)	小佐->中佐
43:ﾁｷﾁｷ･ﾎﾞﾑ	/ｵｷﾞﾀ･ｼﾝﾍﾟｲ	不参加	PNT:00060(0000)	中佐->中佐
43:ﾗﾝｽﾘｰﾄﾞ	/ｽｽﾞｷｹﾝｼﾞ	AREA:6	PNT:00060(0020)	小佐->中佐
43:ｼｬｱ･ｱﾝﾄﾞﾛ	/ｳｻﾐﾋﾛｷ	AREA:1	PNT:00060(0028)	小佐->中佐
52:ｵｸﾄﾊﾟｽ	/ｵｵﾊｼｻﾄｼ	AREA:7	PNT:00056(0012)	小佐->中佐
52:ｼﾞｭﾄﾞｰｱｰｼﾀ	/ﾏﾂﾓﾄｹﾝｲﾁ	AREA:6	PNT:00056(0016)	小佐->中佐
52:ﾏｻｼｱﾗｲ	/ｱﾗｲﾏｻｼ	AREA:5	PNT:00056(0020)	小佐->中佐
52:ｼｮｳｶｸ	/ﾀｶﾓﾄﾅｵ	AREA:3	PNT:00056(0008)	小佐->中佐
52:ﾛｼﾞｬｰﾔﾝｸﾞ	/ｺｻｸﾀｹﾋﾛ	AREA:4	PNT:00056(0008)	小佐->中佐
52:ｶｰｿﾝ	/ｶｻｲﾕｳﾔ	AREA:5	PNT:00056(0020)	小佐->中佐
52:ﾀﾞﾗｽ	/ﾔﾏﾍﾞﾕｳｲﾁ	不参加	PNT:00056(0000)	中佐->中佐
52:ﾊﾙﾍﾟｯﾃｨ	/ｼﾐｽﾞﾊﾙｷ	不参加	PNT:00056(0000)	中佐->中佐
52:ﾏﾙｽ	/ﾔﾏﾓﾄﾘｮｳ	AREA:2	PNT:00056(0016)	小佐->中佐
52:ｵｰﾗ･ﾚｲ	/ｱｶｼﾊﾞﾋﾛｼ	AREA:4	PNT:00056(0016)	小佐->中佐
52:ｽﾞｨｰﾄﾞ･ｲｯｻ	/ﾀｶｽｷﾞｿｳﾖｳ	AREA:2	PNT:00056(0012)	小佐->中佐
52:ﾏﾙﾀﾂ･ﾋﾛｼ	/ﾏﾙﾀﾂｼｮｳﾃﾝ	AREA:1	PNT:00056(0024)	小佐->中佐
52:J･ｱﾝﾌ	/ﾃﾗｳｴﾏｻﾄｼ	AREA:2	PNT:00056(0016)	小佐->中佐
52:ﾏｯﾄﾞ･ｳｫｰｽ	/ｻﾀﾞｲｹﾋﾛﾐ	AREA:1	PNT:00056(0008)	小佐->中佐
52:A･ｾﾞｳｽ	/ﾏﾘｳｽ	AREA:1	PNT:00056(0024)	小佐->中佐
52:ｶﾞｲ	/ｹｲﾝ	AREA:3	PNT:00056(0020)	小佐->中佐
68:ｴｲﾙ	/ｽｽﾞｷﾄｼﾕｷ	AREA:1	PNT:00052(0020)	小佐->中佐
68:ｸﾞﾗﾊｽﾀｰ	/ﾄﾐｻﾞﾜﾓﾄﾋﾄ	AREA:2	PNT:00052(0016)	小佐->中佐
68:ﾏｲｽﾄ	/ﾓｺﾓｺﾓｺｯﾁ	不参加	PNT:00052(0000)	中佐->中佐
68:ﾏｯｹﾝｼﾞｰ	/ﾀｶｽｶｽﾞﾋﾛ	不参加	PNT:00052(0000)	中佐->中佐
68:ｷﾞﾙ･ﾀﾞ･ｼﾞﾙｳﾞｧ	/ﾏｯｸ	AREA:1	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
68:ｼﾞｬｯｶﾙ	/ﾖｳｲﾁﾆｼｵ	AREA:1	PNT:00052(0016)	小佐->中佐
68:ﾗｲﾝﾊﾙﾄ	/ｱｻｵﾏｺﾄ	AREA:7	PNT:00052(0020)	小佐->中佐
68:ｶﾉﾝ･ﾐﾗｰｼﾞｭ	/ｲｿｶﾞｲﾅｵﾂﾔ	AREA:7	PNT:00052(0016)	小佐->中佐
68:ﾙｰﾝﾄﾞｯｸ	/ﾏﾂｻﾞｶﾖｼﾏｻ	AREA:6	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
68:ｶﾞｲﾅｸｽﾚｲﾄﾞ	/ﾑﾗｻﾒﾙｽ	AREA:3	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
68:ｼﾞｮﾙｼﾞｭ	/ｵﾘﾓﾏｺﾄ	AREA:6	PNT:00052(0012)	小佐->中佐
68:ｼﾙﾌｨｰﾄﾞ	/ｶｾﾞﾉｼﾙﾌ	AREA:2	PNT:00052(0016)	小佐->中佐
68:ｴｽﾄﾚｲ	/ｻｴｷｱｷﾗ	AREA:1	PNT:00052(0020)	小佐->中佐
68:ｱｲﾙﾄﾝ	/ｲｼｶﾞｲ･ｼﾝｲﾁ	AREA:3	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
68:ﾃｨﾘｱｽ	/ﾔﾏｳﾁｶｽﾞﾉﾌ	不参加	PNT:00052(0000)	中佐->中佐
83:ﾌﾞﾙｰｻﾝﾀﾞｰ	/ｳﾒﾂｶｽﾞﾕｷ	AREA:5	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
83:ﾐﾈﾙﾊﾞ	/ｼﾝｲﾁ	AREA:1	PNT:00048(0016)	小佐->小佐
83:ｼﾊﾞｰ	/ﾐﾔｻﾞｷｶｽﾞﾀｶ	AREA:4	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
83:ｼﾞｮｰｸﾞ･ﾀｸﾔ	/ｵｶﾓﾄｶｽﾞｻ	AREA:2	PNT:00048(0016)	小佐->小佐
83:ﾌﾟﾚｽﾃ･ｼﾞｮｱﾝ	/ｱﾙﾌｫﾝｿ2	不参加	PNT:00048(0000)	小佐->小佐
83:ﾎｯｹﾝﾊｲﾑ	/ﾜﾀﾅﾍﾞｶﾂﾏｻ	AREA:3	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
83:ｳｫﾙﾄﾞ･ｽﾃｲﾝ	/ｶﾞｲﾅ･ｵｰｽﾞ	AREA:4	PNT:00048(0008)	小佐->小佐
83:ﾊｲﾃﾞ･ｼｭﾊﾞﾂﾙﾂ	/ｶｸﾋﾃﾞﾀｶ	AREA:6	PNT:00048(0020)	大尉->小佐
83:ﾗﾝﾁ	/ﾏｸﾉｳﾁ	不参加	PNT:00048(0000)	小佐->小佐
83:ﾋﾞｼｬﾓﾝ	/ｼﾁﾌｸｼﾞﾝ	AREA:7	PNT:00048(0028)	大尉->小佐
83:ｶﾂﾐ･J-D-S	/ｺﾝﾊﾟﾙ･ｱﾗﾚ	AREA:4	PNT:00048(0008)	小佐->小佐
83:ﾅﾗｶ･ｱﾒﾝﾃｨ	/ﾐｳﾗﾄｼﾐﾂ	AREA:6	PNT:00048(0016)	小佐->小佐
83:ﾘｰﾅ･ｱﾙﾌｫﾝ	/ｲﾏｵｶ･ﾉﾌﾞﾕｷ	AREA:2	PNT:00048(0020)	大尉->小佐
83:ｱﾚﾝ	/ｲﾜﾓﾄﾋﾛｱｷ	不参加	PNT:00048(0000)	小佐->小佐
83:ﾃﾞｭｱﾙ･ﾐﾗﾝ	/ﾅｶﾑﾗﾄﾓﾔ	AREA:1	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
83:ｴｸｾﾘｵﾝ	/ﾒｸﾞﾛﾋﾃﾞﾐﾁ	AREA:6	PNT:00048(0016)	小佐->小佐
83:ｳﾅｷﾞ･ﾅﾏｽﾞ	/ｳﾅｷﾞﾏﾝ	AREA:3	PNT:00048(0020)	大尉->小佐
83:ﾌﾞﾚｲﾛｲﾗｰ	/ｲﾁﾉｾｷｲｻｵ	AREA:5	PNT:00048(0020)	大尉->小佐
83:ｺｰﾈﾘｱｽ	/ｼﾛｽﾅｼｮｳ	AREA:3	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
102:ｸﾚﾒﾝｽ	/ﾐﾔｻﾞｷﾀｹﾌﾐ	AREA:4	PNT:00044(0012)	小佐->小佐
102:ﾅﾐｯｺ	/ﾅﾐｷﾋﾛﾕｷ	AREA:6	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
102:ｵｻﾑﾈ･ﾋﾞｾﾞﾝ	/ﾅｶﾞﾊｼﾏｺﾄ	AREA:2	PNT:00044(0016)	大尉->小佐
102:ﾎﾟｰﾙ=ｷﾞﾙﾊﾞｰﾄ	/ｱｻｴﾀﾞｶﾂﾋﾄ	AREA:4	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
102:ｷﾞｬﾗﾊｯﾄﾞ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾋﾛｼ	AREA:6	PNT:00044(0012)	小佐->小佐
102:ﾋﾞﾌ･ﾄｰﾏｽ	/ﾋｼﾞﾜﾗｾｲﾔ	AREA:4	PNT:00044(0012)	小佐->小佐
102:ﾃﾞｲﾂ	/ﾊｯﾄﾘｼﾝｼﾞ	AREA:4	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
102:ﾛｯｸ･ｷｰﾝ	/ﾈﾘﾏｼﾝﾒｲ	AREA:1	PNT:00044(0020)	大尉->小佐
102:ｲﾘｽ･ﾑｰﾝ	/ﾏｰｸ･ｾﾝｻｰ	AREA:2	PNT:00044(0020)	大尉->小佐
102:ﾉﾙﾃﾞｨｰ･ｳｪｲ	/ｽｽﾑ	AREA:2	PNT:00044(0012)	小佐->小佐
102:ﾗｲﾝﾊﾞﾙﾄﾞ･ﾔｰ	/ｱｷﾔﾏﾀｶｼ	AREA:4	PNT:00044(0020)	大尉->小佐
102:ﾚｵﾝﾊﾙﾄ	/ｳﾗﾓﾄﾔｽﾀﾛｳ	不参加	PNT:00044(0000)	小佐->小佐
102:ｱﾚｯｸｽ･ﾀﾞﾅｰ	/ﾋﾟﾛﾛﾝ	AREA:5	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
102:ｼﾞｰｸﾌﾘｰﾄﾞ	/ﾊｲﾝﾄﾞｷﾙ	AREA:1	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
102:ｸﾘﾌﾄ･ﾙﾌｧ	/ｷﾝｸﾞ･ﾌｫﾙ	AREA:1	PNT:00044(0028)	中尉->小佐
102:ﾊﾟｰﾝ･ﾊﾞﾚﾉ	/ｱｼﾞﾁﾏﾅﾌﾞ	AREA:2	PNT:00044(0024)	大尉->小佐
102:ｴﾝｾﾞｪﾙｽﾞ	/ｲﾏﾅｶﾋﾛｱｷ	AREA:1	PNT:00044(0024)	大尉->小佐
102:ｽｶｲﾗｲﾝ	/ﾆｯｻﾝ･ｻﾆｰ	AREA:1	PNT:00044(0016)	大尉->小佐
102:ﾏﾒﾀﾝ	/ｶﾄｳﾉﾌﾞﾄｼ	AREA:6	PNT:00044(0016)	大尉->小佐
102:ﾐﾃﾞｨｱ･ﾉｱ	/ｱﾀﾙ	AREA:1	PNT:00044(0032)	中尉->小佐
102:ﾃﾞｨｸﾞﾞｽﾚｲﾔｰ	/ﾗｸﾞ	AREA:5	PNT:00044(0016)	大尉->小佐
102:ｷｰｽ=ﾏｲﾙﾄﾞ	/ｷｰｽ=ﾏｲﾙﾄﾞ	AREA:1	PNT:00044(0028)	中尉->小佐
102:ﾐｭｰﾗｰ	/ｼﾏﾘｽ	不参加	PNT:00044(0000)	小佐->小佐
102:ｼﾞｮｰｶｰ	/ｳﾁﾉ･ﾜﾀﾙ	AREA:7	PNT:00044(0012)	小佐->小佐
126:ﾕﾆｺｰﾝ	/ﾀｷｻﾞﾜﾀｸﾔ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ﾍﾙｼﾝｸﾞ	/ｳｴﾀﾞﾀｹｼ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ｹﾈｽ･ｽﾚｯｸﾞ	/ｱｻﾉﾏｻﾋｺ	AREA:1	PNT:00040(0016)	大尉->小佐
126:ﾃﾞｨﾙ･ﾛﾝﾊﾞﾙﾄﾞ	/ｺﾏﾂﾀｶﾕｷ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ﾄﾞﾙｱ	/ﾅｶﾉﾋﾛﾕｷ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ﾍﾌｧｲｽﾄｽ	/ﾃﾗﾓﾄｱｷﾗ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ｷｯﾄﾞ	/ｲｼｶﾜﾏｻｱｷ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ｼｰｻﾞｰ･ｼｰﾝ	/ｺﾓﾄｺﾞｳ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ﾊﾞﾙﾃｨｽ･ｹｲﾝ	/ﾋﾗﾉﾀｶﾋﾛ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ﾅﾎﾟﾚｵﾝ	/ﾀｷｶﾞﾜﾋﾛｼ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ｼｮｳ･ﾏｷｼﾑ	/ｷﾑﾗ･ﾄﾖｷ	AREA:2	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
126:ｽﾄﾚｯｶﾞｰ	/ｵｵｶﾜﾀｶﾕｷ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
126:ﾘｮｳ･ﾌｨｰﾝ	/ｱﾙｶﾞｹﾝｲﾁ	AREA:3	PNT:00040(0012)	大尉->小佐
126:ﾏｶﾂ･ｼﾞﾝﾊﾞ	/ﾎﾟｰﾙｱｰﾋﾞﾝｸﾞ	AREA:7	PNT:00040(0016)	大尉->小佐
126:ﾅｲﾄｽﾄｰｶｰ	/ﾘﾝﾌｫｶｲﾝ	AREA:1	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
126:ｵﾘﾋﾞｴ･ｱﾙﾃﾞｨ	/ﾅｶﾀﾞ	AREA:2	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
126:ﾙﾄﾞｶﾞｰ	/ｸﾆｲﾔｽﾖｼ	AREA:1	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
126:ｸﾎﾞﾀ･ｹﾝｼﾞ	/ｵｷﾞﾜﾗﾋﾛﾐﾂ	AREA:6	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
126:ｽｶｰﾚｯﾄ	/ﾌｧﾝﾄﾑ	AREA:7	PNT:00040(0016)	大尉->小佐
126:ﾃﾞｯﾄﾞｴｱ	/ﾙｰｼｰ	AREA:7	PNT:00040(0012)	大尉->小佐
126:ｶﾞﾗ	/ｼﾆｶﾞﾐﾃｨ	AREA:1	PNT:00040(0024)	中尉->小佐
126:ｵｰﾏｲｶﾞｯﾄ	/ﾅｶﾞｵｶﾋﾛﾕｷ	AREA:1	PNT:00040(0024)	中尉->小佐
126:ﾚｲﾄﾞ=K=ｷﾞｱ	/ｼﾝｼﾞｮｳﾋﾛｼ	AREA:3	PNT:00040(0012)	大尉->小佐
126:ﾃﾞｽﾃｨﾙ=ﾐﾊｰ	/ﾃﾞﾐｰﾄ･ﾊﾞｴﾙ	AREA:4	PNT:00040(0040)	少尉->小佐
150:ﾛﾍﾞﾙﾄ･ｻﾄｳ	/ｻﾄｳﾖｼｿﾞｳ	AREA:3	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾎﾜｲﾄﾓﾝｷｰ	/ﾀｶｾﾃﾂﾔ	AREA:1	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾉｰﾍﾞﾘｯｸﾞ	/ｺｳｻｸﾋｸﾞﾁ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
150:ｱｰｽ	/ｲｼｶﾜﾀﾞｲｼ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
150:ｼﾞｪﾗﾙﾄﾞ･ﾗｲｽﾞ	/ｲﾄｳﾀｸﾏ	AREA:3	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ｱｰﾍﾞﾘｯｸ	/ﾊﾔｼ･ﾃﾂｼﾞ	AREA:7	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾌﾞﾗｯﾄﾞｰ	/ｾｼﾞﾏﾋﾛｼ	AREA:5	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ｷﾞﾙﾊﾞｰﾄﾞ=ﾚｲﾝ	/ﾐﾗｲﾎｼﾉ	AREA:5	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
150:ｴﾙｼｬｰﾈ	/ﾘﾝ･ｴｲﾒｲ	AREA:4	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ｴﾙｼｱ･ｱｲｽ	/ﾗｲﾄ･ｾｰﾗﾑ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
150:ﾕﾝｸﾞﾌﾛｲﾄ	/ｲｹﾀﾞｹｲ	AREA:5	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ﾘｭｳﾋﾞ･ｹﾞﾝﾄｸ	/ｼﾊﾞｲ･ﾁｭｳﾀﾂ	AREA:1	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾓﾙﾄ･ｷﾞｬﾗﾝ	/ﾓﾘﾀﾋﾛﾕｷ	AREA:1	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ｿﾙｳﾞｧﾝﾃ	/ｶﾞｲﾅｽﾀｰ	AREA:1	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ｸﾗｯｼｭ･ﾌﾘｰ	/ﾂﾙﾄﾞﾒｼﾝｲﾁ	AREA:3	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾅﾙｻｽ	/ﾀﾞﾘｭｰﾝ	AREA:4	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ｸﾘｰｽ･ﾚｲﾝ	/ﾐｯﾀｰﾏｲﾔｰ	AREA:1	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ﾏｼﾞｭﾗｽ	/ｺｸｺﾞｼﾞﾃﾝ	AREA:1	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ﾋﾞｭｺｯｸ	/ｻｶﾓﾄﾖｼﾂｸﾞ	AREA:3	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ｼﾙﾊﾞｰﾅｲﾄ	/ｶﾞｲﾅﾌｧｲﾀｰ	AREA:5	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾗﾝｳﾞｪﾙｸ	/ｶﾂﾄﾞﾝ	AREA:1	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
150:ｾﾁﾏﾕ	/ｾﾁﾔｽｵ	AREA:1	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾗﾚｲﾝ=ﾌｨﾙ	/ﾗﾙ=ｽﾌﾗｯｼｭ	AREA:3	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ﾊﾅﾐﾁ	/ｷｸﾘﾝ	AREA:5	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
150:ｶﾝﾅｻﾞｷ･ｱｷﾗ	/ﾀｶﾑﾗ･ﾂｶｻ	AREA:3	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
150:ﾙｰｽ･ﾐｭｰ	/ｵｵﾀﾕｷﾉﾘ	AREA:7	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
150:ﾊﾄﾞｳｹﾝ	/ｳｫﾘｱｰ	AREA:4	PNT:00036(0024)	中尉->小佐
150:ｽﾌﾟｰﾙｱﾝｽ	/ﾆﾐｯﾂ	AREA:1	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
150:ﾋﾞｯﾃﾝﾌｪﾙﾄ	/TOMCAT	AREA:1	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
150:ｱｸｾﾙ	/ｲﾏﾀｶﾃｯﾍﾟｲ	AREA:4	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
150:ｱﾙｶﾞｽ	/ｵｵﾂｶﾕｳｽｹ	AREA:3	PNT:00036(0036)	少尉->小佐
181:ｴﾘｭｼｵﾝ	/ﾂﾀﾞﾑﾈﾄｼ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾊﾝ･ｾｲﾊﾞｰ	/ｾﾉﾀﾂﾐ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾀﾞﾀﾞｾｲｼﾞﾝ	/ｲﾏｼﾞﾄﾓﾋｺ	AREA:5	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
181:ﾊﾞｰﾝｽﾀｲﾝ	/ｸﾘﾀｴｲｼﾞ	AREA:4	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
181:ｶﾞﾝﾀﾞﾑ	/ｱﾘﾂｸﾞﾐ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾅﾘﾔ･ﾒｲ	/ｱﾍﾞﾀｹｼ	AREA:6	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
181:ｷｬﾌﾟﾃﾝｼﾞｰｸｽ	/ｼﾞﾝｸﾞｳｶｽﾞﾋﾛ	AREA:3	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
181:ﾆｰ･ｲｽﾏｲﾙ	/ｲｹﾀﾞﾋﾛｱｷ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾈｺｹﾝﾉﾂｶｲﾃ	/ﾊﾙﾔﾏﾀﾞｲｽｹ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ｽﾄﾚｯｶﾞｰ	/ｵｵｶﾜﾀｶﾕｷ	AREA:4	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
181:ｽﾚｯｶﾞｰ	/ﾏｯｸｽ	AREA:6	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
181:ﾌﾞﾗｯｸﾊﾞﾊﾑｰﾄ	/ｼﾓﾑﾗﾀﾂﾔｸﾝ	AREA:2	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
181:ﾊﾞｰﾝｵﾐｭｳﾗｰ	/ｻｲﾄｳﾄｼﾀｶ	AREA:2	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
181:ﾗﾄﾞﾙﾌ	/ｺﾀﾞﾏｹｲﾀ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ｶｰﾈﾙｱｵｷ	/ﾐｿﾞｶﾜﾕｷﾋﾛ	AREA:4	PNT:00032(0024)	少尉->小佐
181:ﾎﾟｰﾙ･ｷｬﾈﾋｰ	/ﾊｼﾓﾄ･ﾅｵﾋｻ	AREA:5	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
181:ﾗｽﾄﾌｧｲﾀｰ	/ｱﾄﾞﾙ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾊﾞﾄﾙｷﾞｰｶﾞｰ	/ｵｵｻｶｶﾂｼ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ｱﾚｼﾞ	/ﾔﾏｶﾞﾀﾔｽﾋﾛ	AREA:5	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
181:ﾊﾞﾗﾙ	/ﾊﾞﾍﾞﾙ	AREA:1	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
181:ﾐｭｰﾗｰ	/ｼﾏﾘｽ	AREA:1	PNT:00032(0020)	中尉->小佐
181:ｸﾞﾚｲ	/ｼｮｳｼﾞﾀﾂｷ	AREA:1	PNT:00032(0020)	中尉->小佐
181:ｻﾑﾗｲ	/ｽｽﾞｷﾕｳｼﾞ	AREA:1	PNT:00032(0020)	中尉->小佐
181:ﾛｰﾚﾝｽ･ﾎｰﾝ	/ｶﾂﾋｺﾖｼﾀﾞ	AREA:3	PNT:00032(0024)	少尉->小佐
181:ｽﾞｰｵｳﾅｲｶﾞ	/ｵﾘﾊﾗﾄﾓﾊﾙ	AREA:2	PNT:00032(0024)	少尉->小佐
181:ｷｰﾄﾝ	/ﾌﾞﾀﾉｼｯﾎﾟ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾏｾﾞﾗﾝ	/ｱｵｷﾀｶｼ	AREA:6	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
181:ﾉｰｻﾞﾝﾗｲﾄ	/ｽﾃｨﾑﾎﾞｰﾄﾞ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ﾐﾗｸﾙ･ﾔﾝ	/ﾔﾝ=ｳｪﾝﾘｰ	AREA:3	PNT:00032(0024)	少尉->小佐
181:ｻﾞﾋﾞｰﾈ･ｼｬﾙ	/ｶﾐｰﾕﾋﾞﾀﾞﾝ	AREA:2	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
181:ﾊｲﾃﾞｼｭﾊﾞﾙ	/ｶｸ･ﾋﾃﾞﾀｶ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
181:ｼｵﾝﾊﾙﾄ	/ｸﾘﾎﾞｰ	AREA:1	PNT:00032(0020)	中尉->小佐
181:ｱｽﾀﾛｰﾄ	/ﾍﾞﾙｾﾞﾊﾞﾌﾞ	AREA:3	PNT:00032(0032)	少尉->小佐

指揮官発表!!

A.P.O.軍

知能指数1300!! 戦略研究家フリッツ・F・マンテル博士の話



フリッツ博士

⬅宇宙一の戦略研究家。ユーノス伝説の大将、ルチ将軍の孫。

「今回の戦いで、連合が使用した高出力砲についてですが……とある信頼できる筋からの情報によると、連合はそのような兵器は"開発していない"らしいのです。

では、だれがこのような兵器を造り、連合に譲渡したのか?

どうやらその陰には、ユーノス連合ともA.P.O.ともまったくちがった勢力が存在するらしいのですが……くわしい内容はまた情報が入りしだいお知らせしましょう」

報奨金システム表

両軍ともに毎回大きな戦果をあげた指揮官にはそれぞれこの表の額の報奨金が支給されるぞ!!

1位	2位	3位	4~10位
6000円分のおもちゃ券	4000円分のおもちゃ券	2000円分のおもちゃ券	1000円分のおもちゃ券

A.P.O.軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	ヴィーナス	ヴィーナハイム	16隻
2位	バーボンハウス	クラタケンイチ	10隻
2位	キングタイガー	ナカムラシュンジ	10隻
2位	ヴァレンシュタイン	マリア・ルイーザ	10隻
5位	ハヤシバラ・コテツ	カマタマコト	8隻
6位	ダグラス・レイ	ハタケヤマヒロミチ	6隻
6位	ドラゴン・ブレス	ヤスムロケンイチ	6隻
6位	クワトロ・バジーナ	フジイ・タカヒト	6隻
6位	ムソウ・ハヤオ	ナオユキ	6隻
6位	リム・フレアー	フランケンシュータ	6隻
6位	レッド・ウォーカー	イタヤカズトシ	6隻
6位	コウウラキ	サカイショウイチ	6隻
6位	チヨノフジ	タケシ	6隻
6位	G・ヘルベルト	サクシフ・ダン	6隻
6位	リッド・パーン	コウ・ウラキ	6隻

A.P.O.軍

ヴィーナス、フェリア少将につづき2番目の女性将官に!

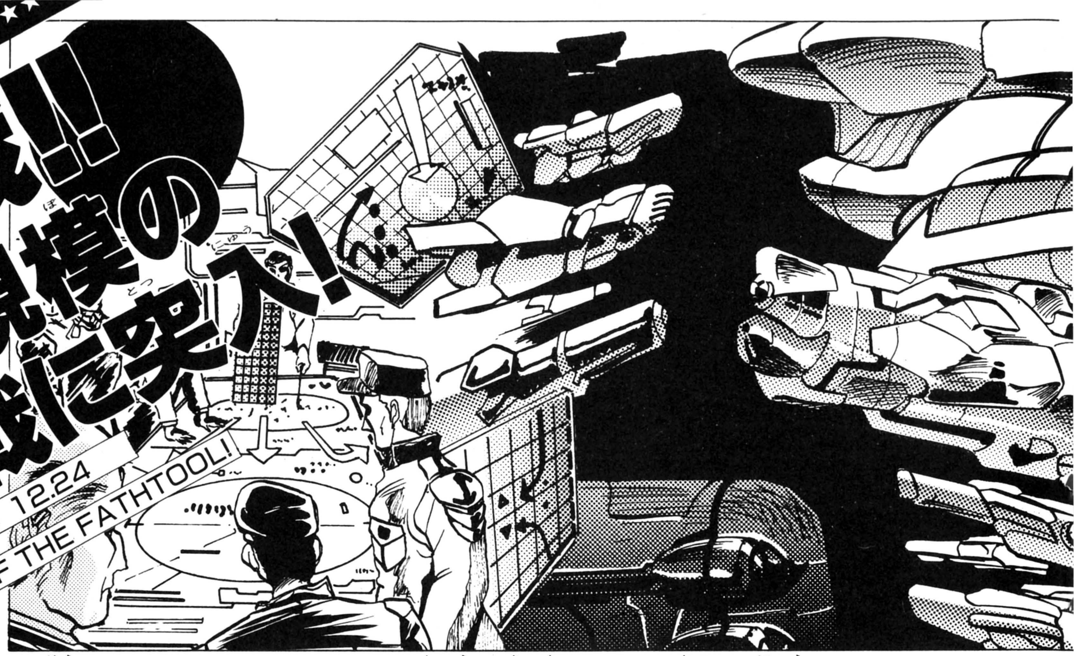
1:ヴィーナス	/ヴィーナハイム	AREA:2	PNT:00104(0040)	中佐->准将
2:ソンーゲン	/レッド・マシュマロ	不参加	PNT:00084(0000)	大佐->大佐
3:ランディスペンサー	/ヤマシタダヨシ	AREA:3	PNT:00064(0012)	中佐->中佐
3:アルバート	/ササヤヒロユキ	AREA:2	PNT:00064(0004)	中佐->中佐
5:ハーロック	/ヤマモトヒロアキ	AREA:4	PNT:00056(0000)	中佐->中佐
5:オプレンダー	/ドラゴンマスター	AREA:6	PNT:00056(0000)	中佐->中佐
5:コルベット	/アルベルト	AREA:5	PNT:00056(0008)	小佐->中佐
5:ケイ・トゥネット	/コイケヒデハル	不参加	PNT:00056(0000)	中佐->中佐
9:バーズトリー	/トリバタカトシ	AREA:3	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
9:リフレイン	/カズ	AREA:2	PNT:00052(0000)	中佐->中佐
9:ムソウ・ハヤオ	/ナオユキ	AREA:1	PNT:00052(0020)	小佐->中佐
12:ハルカダイチ	/イワサキジュンイチ	AREA:1	PNT:00048(0016)	小佐->小佐
12:ベン・リオス	/イリエシンイチ	AREA:1	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
12:バーボンハウス	/クラタケンイチ	AREA:2	PNT:00048(0028)	大尉->小佐
12:ダグラス・レイ	/ハタケヤマヒロミチ	AREA:3	PNT:00048(0020)	大尉->小佐
12:リンダーロム	/チチブハジメ	不参加	PNT:00048(0000)	小佐->小佐
12:ケイ・モロボシ	/コマツ・タカシ	AREA:2	PNT:00048(0004)	小佐->小佐
18:カルディア・レイ	/ハニャハニャ	AREA:3	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
18:カミーユ・ビダン	/ヤマシヒロノリ	AREA:3	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
18:ハンニバル	/カシワギ	AREA:2	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
18:スギヤマ・ヒロシ	/スギヤマ・ヒロシ	AREA:3	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
18:D	/マツオノブユキ	AREA:1	PNT:00044(0000)	小佐->小佐
18:フィースト・ラリア	/ギャラッハド	AREA:2	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
18:ジョージ・ナカヤマ	/カマタヨウイチロウ	AREA:4	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
25:ノータム・ルノウ	/イノウエ・カズヒロ	AREA:1	PNT:00040(0004)	大尉->小佐
25:サムライナイト	/フジカワタツヤ	AREA:1	PNT:00040(0004)	小佐->小佐
25:サードニックス	/ニシモトミツヒデ	AREA:4	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
25:タカサキケーン	/タカサキコウタロウ	AREA:1	PNT:00040(0004)	小佐->小佐
25:ベルゼブブ	/ルシファー	AREA:3	PNT:00040(0012)	大尉->小佐
30:アクトレス	/シミズタツロウ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
30:グラヴァリオン	/サカイトモハル	AREA:4	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
30:シオリ・ヒバリ	/ヒバリリュウイチ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
30:クラッシャー	/ザグレートムタ	AREA:1	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
30:ウエノカズヒコ	/ウエノカズヒコ	AREA:3	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
30:クライン	/ツカサキトモユキ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
30:レイモンドジュニア	/モトイチフミ	AREA:1	PNT:00036(0004)	小佐->小佐
30:ジーストーン	/ミラーストーム	AREA:2	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
30:キョウコク	/チャイナ・ブルー	AREA:3	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
30:キングタイガー	/ナカムラシュンジ	AREA:6	PNT:00036(0028)	少尉->小佐
30:スターフィッシュ	/コウノテツヤ	AREA:4	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
30:ダイニチコアラ	/ロクペイタ	AREA:1	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
30:カッツェ	/コウ	AREA:1	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
43:マークル	/ササキ ユウイチ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:リュウ・アレックス	/マタキヤスハル	AREA:6	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:カーマイン	/ヒガシラマサト	AREA:1	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:デートリンド	/マチダマコト	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:エリロット	/ハラダヤスヒロ	AREA:7	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
43:シャンプー	/サカグチアキラ	AREA:1	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
43:ヤマシタ	/ヤマシタケイスケ	AREA:7	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
43:ジャック	/ヨコガワサトシ	AREA:1	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
43:スターフィールド	/スズキヒロユキ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:キリマンマラサイ	/サイドカイザー	AREA:6	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:マッコウ	/マッコウクジラ	AREA:3	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:コミファン	/ウヨリキササ	AREA:7	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
43:ジーク・フリート	/イシオリュウイチ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:ガイア	/イシダマコト	AREA:6	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:ゲンタースン	/アルマジロ	AREA:5	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:ヘル・ドッグ	/ウッド・チャック	AREA:6	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:カズキ・ベリーニ	/ロイド・ベリーニ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:ファラオ	/ルー・ルカ	AREA:2	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
43:ハマサカショウイチ	/カザホミズチ	AREA:6	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
43:ユリ・アミーズ	/マベリック	AREA:1	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
43:ショウモン・ミズキ	/ヤミグモベルノ	AREA:4	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
43:マイマイ・ド・ミー	/カタヤマリュウジ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:オーリーン	/ニシバタヤスヒロ	AREA:7	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:アルフォンス	/タカユキ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:アドル・クリスティン	/エンドウマサミ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:アヤノコウジパ	/フジイヤクモ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:ヤン・ウェンリー	/イバヒデキ	AREA:7	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
43:シドルギルザ	/サイキ・ノブアキ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
71:ゴトウタケシ	/アーガマ	AREA:6	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ライシードル	/ヨシダタクト	AREA:1	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:ジャアナイス	/カズハル	AREA:1	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:アドル・クリスティン	/シモヤマシンゴ	AREA:1	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:リョウマ	/タカハシケンタロウ	AREA:1	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:アン・J・ドノバン	/キムラカズキ	AREA:3	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:カカロット	/ベジータ	AREA:4	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ソリッティル・ディ	/マユミーン	AREA:6	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:アドルクリスティン	/サカモトノボル	AREA:1	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:ワイザー	/サクマヨシオ	AREA:6	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:マイケル・ラビット	/フライハート	AREA:7	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ブレイド	/ジュリア	AREA:5	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:ジョーンズ	/カネムラタダシ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:シュレイサー	/コバヤシ	AREA:1	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:メルレイン	/サカイタカアキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:サンタリオス	/イチカワアサキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:クリメス	/ヨシダヨシノリ	AREA:1	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:ヤシャ	/ヒロアキ	AREA:4	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ハルラス=シーン	/ナカジマミノル	AREA:3	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:バルクロード	/マエダタケシ	AREA:1	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ギルガメス	/イイダカシ	AREA:5	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ヤンウェンリー	/コジママサカズ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ボルナワリィ	/タナカヒロタカ	AREA:1	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ショウ=ムラサメ	/タケヒト・ワシザワ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:アルメリア	/ミカゲアキラ	AREA:5	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:リュナール・ミラ	/シャリオッツ	AREA:1	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:クワトロ・バジーナ	/フジイ・タカヒト	AREA:7	PNT:00028(0020)	少尉->大尉
71:マルス	/エンゼル	AREA:1	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:ウィザード	/ヤマダタクヤ	AREA:2	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:ユーディスト	/アグニージャ	AREA:1	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:シバ・ハクロウ	/オオバヒデユキ	AREA:3	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:ヤンマダヨウヘイ	/ピンクパンサー	AREA:2	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:タケダシンゲン	/シンゲン	AREA:1	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:エマ・プリンシハ	/プリンス	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:キュー・ロンドベル	/コバヤシヒサノリ	AREA:3	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ヴァレンシュタイン	/マリア・ルイーザ	AREA:6	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
107:シャルモングレイ	/ヤマモト アキラ	AREA:6	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:テリュース	/ヨシナリマサコ	AREA:7	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:デスライン	/ヤマベクニオ	AREA:1	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:カズマ・シマ	/アシュラ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:アドルフ	/ゴウモリタケシ	AREA:1	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ラウィナ・アース	/オカダサチコ	AREA:1	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:アドル・ウッドベル	/スズキ・ワタル	AREA:6	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
107:ゴッドドラゴン	/ヤマダシンジ	AREA:1	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:シーザー	/ユウジ・モリ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ジム・ヒジカタ	/タカノ・コウジ	AREA:1	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
107:モリゴン	/モリタヒロユキ	AREA:4	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
107:インファニット	/サカタミチヒロ	AREA:6	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ラミリス・カイン	/ハヌマーン	AREA:5	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
107:ビバルディー	/タムラマサユキ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:リョウ・ヒビキ	/カゲオウ	AREA:1	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:リズ・トルヴィス	/フジサキ・ソウイチ	AREA:5	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
107:ドラゴン・ブレス	/ヤスムロケンイチ	AREA:3	PNT:00024(0020)	少尉->大尉
107:ヒムロック	/シライマコト	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:バーモント	/アベ・タカマサ	AREA:1	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
107:バドワイザー	/ヤマウチケン	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:エイドリック	/タカナトモ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:シルフィー	/マコト=マスダ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ヒルメス	/ギンカメン	AREA:1	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
107:ミラクル・ラスタン	/オキ・カズキ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ジウ・レイアス	/サトウヒデノリ	AREA:4	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
107:フィオリオ	/マンセル	AREA:1	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:タケオカ	/タケオカユキオ	AREA:2	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ベルゼブブ	/ルシファー	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:マーダレス	/タカハシタカシ	AREA:5	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ミッターマイヤー	/カンザキ・マヤ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:リュウガライ	/アセス・フィード	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:タイガーマスク	/イヨダ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:シグマ	/サトウタカヒロ	AREA:2	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ブレイド	/アアアアアアアア	AREA:4	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
107:ガッツ・セルベリオ	/ナカムラケンイチ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:アークデーモン	/ニシノヒロフミ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:イシュー・バロウ	/ワキグチヤスヒロ	AREA:4	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
107:ヤン・ウェンリー	/パーン	AREA:2	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:シャアアズナブ	/アポロン	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
107:ハヤシバラ・コテツ	/カマタマコト	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
147:イエーガ	/アンドウナオキ	AREA:1	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:ゲーリー・ヒューズ	/オオムラヒロシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:レイストリン	/モリカツノリ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:レイラ・バリュート	/キッカワヨシロウ	AREA:5	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:ペドロ	/ウィリー=クワトロ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:レイラム	/サダマツカズヤ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:チャザ・ルーノ	/トーフウー	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ルーニ・シューイ	/イハラアキラ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ベキルド・マーサ	/マッキヨ	AREA:3	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:カーグレイ	/フライヤー	AREA:5	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ギル	/ギルチュー	AREA:7	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:ヤン・ウェンリー	/モリモトタカシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:キョウイ	/オサナイヒロヒデ	AREA:7	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:キャロル	/カマタトモユキ	AREA:7	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:シェン・ロンロウ	/アメミヤリュウタ	AREA:1	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:ミヤモトレイジ	/ミヤモトレイジ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:コバルト・ブルー	/ハセガワトモヒロ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ハーロック	/ササキマモル	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:アドルフ・カイト	/タケシヒラザワ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:マリオ・キング	/サトウユウイチ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ヤン・ウェンリー	/ヤマネトモキ	AREA:7	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:レッドツェッペリン	/イングヴェイ	AREA:1	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ライ・ラグナロック	/シミズノブヒコ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:スレイン	/モンスターメーカー	AREA:1	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ハマーン・ネイ	/ナカムラシゲト	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:クワックサルヴァー	/サトウヨシヒロ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:イワン・ゼウス	/カミタニマサル	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:テレホン・サービス	/ペーター	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:カーク=リキュール	/ナディアン=ブルー	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:サンダーウェーブ	/ラストエンペラー	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ハーディン	/アベマサミチ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:シュラ=バルナーヴ	/タナカタケシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:セドリック	/カマカマゴメダ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:イガラシ	/シンイチムライ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ウォルフ・グラウト	/シュトウ・カツヤ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:チョボランボー2	/アバゲバッチ!!	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:バイブル	/オキタ・テツ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:アシュラテンプル	/ハカイノニンギョウ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:スター・プラチナ	/スコルピオン	AREA:2	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
147:ヴァルグス	/イシハマヨシタカ	AREA:3	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:マシュマー=セロ	/ワケベ・ヨシハル	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:カザム・ライアード	/カザミライ	AREA:7	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ギュネイ・ガス	/ミヤシタヒロユキ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ワラワラ・ワラビー	/ウシミサマダー	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ジョニーライデン	/クワトロバジーナ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ファルコン	/ヘノヘノモヘジ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:アンザイ・ユウスケ	/カガ・シロウ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ガスク	/サファラ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:パンパスリン	/ヒロシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:デア・メレイ・メル	/アーガス・ロード	AREA:1	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:タケシ	/チヨノフジ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ヘルウェス	/ヘル・ヴィーナ	AREA:6	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
147:ラルフ・サイファー	/キル・ユア・セルフ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:サダム・フセイン	/イルバーンズ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:メタル・ファイター	/ドラゴン・ヘッド	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:イシュタール	/イシダマナブ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:アレクサンダー	/エンドウマコト	AREA:2	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:シニガミ	/デスゴット	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:フイン・ザ・リーク	/ケイン・ザ・リーク	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:バリスティックス	/ハヤシ・ユウイチ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:サッカーボーイ	/ヒエノムテキ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ショウ	/タカツカマサユキ	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
147:フォートレス	/サワベアツシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:マーベリック	/ナカシマジロカズ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ジークフリート	/オオサトマサル	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:ウァース	/オージェ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
147:レッド・ノア	/タタノジュンイチ	AREA:2	PNT:00020(0000)	大尉->大尉

★★THE LAST ★★ シナリオ ★★★★WAR★★★★★★

最終決戦!! 両軍最大規模の総力戦に突入!

U.C.0049 12.24

BATTLE OF THE FATHTOOL!



両陣営の戦争もついに終局へ突入!

前のジュエリー会戦において、連合側が最後の大戦力であった“宝石箱艦隊”を消失したことで、両陣営の戦力バランスは再び平衡状態に戻った。かたや補給基地も補給艦隊さえろくに持たないA.P.O.軍と、物資も底をつき、やはり補給のアテもない宇宙要塞「ファストゥール」を抱えた連合軍。

難攻不落といわれたこの要塞も、物資や艦隊がろくになければ“はりこの虎”“石のたぬき”である。普段の状態なら1万隻以上の艦隊とも互角以上に戦えるであろうこの要塞も、たびかさなる戦いで物資も戦力も底をつきかけている現在ならば、今のA.P.O.残存戦力でも決して攻略は不可能なことではない。

「ファストゥール」は連合のアキレス腱ともいえる最大拠点である。ここさえ攻略してしまえば連合はその足場を失い、勢力図を大幅に縮小することになるだろう。そうなれば戦況の優劣が逆転する可能性も生まれるのだ！

占領さえできたなら、A.P.O.はこの要塞を盾に、有利な条件で講和を申し込むもよし、ここで戦力の回復をはかるもよし……というわけだ。

だがA.P.O.にしても、前会戦で受けた損害は大きい。

しかし補給手段をすべて失った状態にある彼らにとっては今、このときに攻略を強行せねば連合に国力を回復させるヒマを与えてしまい、「ファストゥール」を奪取する機会は永遠に失われてしまうだろう。

A.P.O.側指令部は、ジュエリー会戦の勃発したポイントからほとんど離れていない位置に艦隊を固定待機させ、勢力内に残っている戦闘可能な艦に対し、集結命令を与えた。

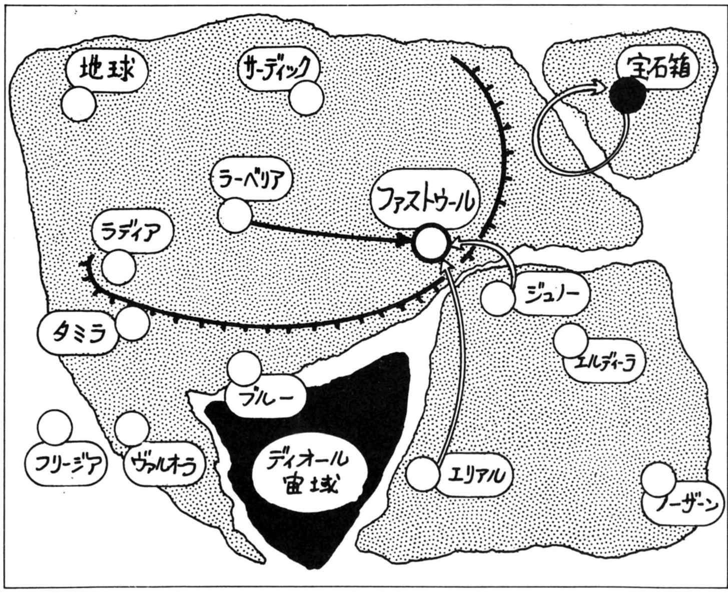
この新編成された艦隊には、弾薬も通常の60%程度しか補充されず、燃料も「ファストゥール」までの片道分しかない。まさしくA.P.O.最後の決死の艦隊である。

その最高司令官には、久しくこの戦線を離れ身体の治療をしていたリットリオ大将が復帰、任命された。

しかし同じころ、このA.P.O.艦隊を迎えうつべく、地球方面部隊から呼び戻されたエリート将校“白銀の魔導師”R・シェフィールド中将のもと連合軍側、「ファストゥール」でも迎撃準備が着々と進行していたのだった……。

今、最後の戦いがはじまる。

●両陣営勢力図（0049 11.19現在）



宝石箱艦隊の消失によってA.P.O.に対するニラミを失った今、連合はその勢力範囲をせばめる結果となった。

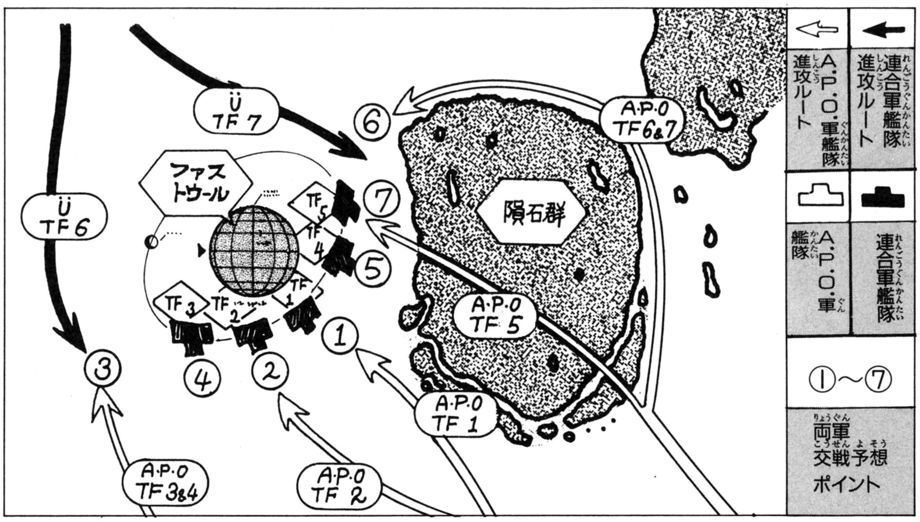
A.P.O.が宝石箱方面への進出(……といっても軍事的なものではなく、政治や経済的なものである）を開始したのだ。

両陣営の戦力が弱体化した今、次の“ファストゥール攻防戦”において、勝利を得た陣営がこの戦争の勝利をつかむだろう。

※ちなみにこの会戦において両陣営は、容易に人の命を奪ってしまうMBH爆弾、高出力ビーム砲の使用を禁じる条約を結んでいる。



本作戦における交戦予想ポイント



作戦本部より 両軍

ユーノス連合軍



R・シェフィールド中将
白銀の長い髪を持つ美しきエリート将校。元地球方面艦隊司令。

「フッ……私がR・シェフィールドである。いろいろと陰で黒いウワサのたつディリアムとは、艦隊運用の腕前がちがうことを本会戦でお見せしよう。連合士官諸君！ これが最後の戦いだ、あとひといき！ この私に力を貸していただきたい！」

A.P.O.軍



リットリオ大将
A.P.O.の名老将でフェリア少将の叔父。ついに司令官職復帰！

「諸君！ わしは帰ってきた！ この最後の戦いにおいて戦線にもどれたことをうれしく思う！ さあ、この長く苦しい戦いももう終わりだ！ あと少し、わしとともにがんばってもらいたい！ ……そう、星屑の中に消えたフェリア少将のためにも！」

昇進もこれが最後のチャンス！

さあ！ 泣いてもわらってもこれが昇進の最後のチャンスだ！ 心して本作戦に参加していただきたい！ 支給される艦艇も多少かわったから、右の表をちゃんと見てちょ（笑）。

あ、そーだ。それから……ついに将官になると贈られる“エンブレム”ができあがったことをお知らせしよう！ 現在、これをもらえる資格を手に入れたのは、ズバリ将官になった連合8人、A.P.O.1人（ちょほほ）の人たちに加え、ジュエリー会戦において、MBH爆弾による艦隊特攻によって、見事に宝石箱艦隊を葬った2名だ！

また、現在までに中佐クラスになっている人にも、ガンバレば、これにじゅうぶん手がとどくチャンスがあるぞ！

……でも100枚あるエンブレム、ちょっとばかりあまりそうだな（笑）。そーだ！ 残りは両陣営に抽選で配っちゃおうかな？ ……うん、そーしよう！ いいよね？（笑）

両軍階級表

階級	ユーノス連合	階級	A.P.O.
総帥	ファストゥール級惑星規模要塞、他?隻。現A.P.O.にはこれに対抗しうる兵器はない。	軍総司令	??? A.P.O.の軍事力を掌握できる立場だが、どのような兵器を保持するかは謎。
代表元帥	エル・ラ・ドーラ級要塞艦、他?隻。全長数キロにもおよぶというこの艦の真の能力は謎。	総司令	??? A.P.O.側で唯一の純戦闘艦を保持するというが、くわしい内容は不明である。
元帥	バルローグ級巨大レーザー砲艦、他?隻。直径1kmの試験コロニーをレーザー砲化した艦。	元帥	7000m級物資運搬船改装艦（装備不明）、他。艦体が大きいだけに、多少の攻撃じゃ破壊不能。
大将	ラグナローン級超弩級戦艦、他20隻。ラーディエル級戦艦をスケールアップした戦闘艦。	大将	3200m級ヘリウム輸送船改装艦（18インチビーム砲、特殊装甲板装備）、他18隻。
中将	ラ=バーリィ級戦闘空母、他15隻。リーガンス級高速戦艦と同程度の火力を持つ装甲空母。	中将	2700m級惑星探査母艦、他16隻。索敵、分析能力に優れる。武装もかなり本格的。
少将	ラーディエル級戦艦、他12隻。最近配備の始まった連合軍の最新鋭戦闘艦。装甲兵も搭載。	少将	1000m級燃料補給改装袋甲兵母艦、他16隻。数は積めるが連合にくらべ整備力は低い。
准将	リグ・ロー級装甲兵母艦、他12隻。R-77型装甲兵を100以上搭載。☆エンブレム授与。	准将	サーナリス級高速戦艦、他12隻。A.P.O.初の純粋戦闘艦艇。☆エンブレム授与。
大佐	リーガンス級高速戦艦、他7隻。M&R社製。高機動力と巡航性能を誇る。	大佐	エルメンス級巡洋戦艦、他12隻。サーナリス級とともに計画、建造された戦闘艦。装甲兵も搭載。
中佐	ハーピュレイ級重巡洋艦2隻、他8隻。試験中のHS-II合金装甲を装備。	中佐	鉱物運搬船改装ミサイル艦、他8隻。搭載能力は大きいが、速力や防御力が低い。
少佐	ロードウェリィ級ミサイル重巡洋艦、他8隻。連合の主力ともいうべき重巡。	少佐	仮装巡洋艦（15インチビーム砲他）、他8隻。一見、貨物船だが武器を偽装する。
大尉	パースティン級軽巡洋艦、他8隻。水雷戦隊を指揮すべく開発された軽巡。	大尉	中型高速輸送艦改装艦（14インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）他6隻。
中尉	ファニール級大型駆逐艦2隻、他駆逐艦4隻。パースティン級軽巡の試験艦。	中尉	高速輸送艦改装艦（12インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）2隻、他4隻。
少尉	オーラント級駆逐艦4隻。連合の代表的な艦隊型駆逐艦。汎用性能に優れる。	少尉	小型輸送船改装水雷艦（10インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）4隻。

LISTEN ルール PLEASE

ルールはよく読んでまちがいをなくそう

さあ、いよいよルールの解説だ！　このページに載ってる応募ハガキの記入例の欄を見ながら解説を進めていくから見てちょーだい。ちなみにこの本に付属している応募ハガキに書いて送らないと失格になるぞ！

【a】プレイヤー氏名　これは君の名前だ。ペンネームを使ってもいいけど、必ずカタカナ9文字以内におさめてね。

【b】プレイヤー登録No. この3ケタの数字とプレイヤー名を軍に申請すると、君は正式な指揮官として軍に登録されるんだ。

この数字は絶対忘れちゃだめだよ。もし次回でも、今回と同じキャラクターを使って参加したかったら、同じ登録No. を書かないと、同一人物と認められなくなっちゃうからね。

【c】キャラクター名　自分の艦隊の指揮官となるキャラの名前だ。どんな名前でもいい。これもカタカナ9文字以内だよ。

【d】どちらの軍に属するか　どちらに参加してもかまわないけど、1回選んだら、もう変更はきかないから注意！

艦隊戦術

❶全艦突撃	敵艦隊の中央に乗り込み、攻撃。大きな攻撃力をほこる反面、防御は手薄に。
❷一斉射撃	砲撃力の高い面を敵艦隊に向けて全力射撃。極端な機動をする敵に有効。
❸散開攻撃	艦隊を散開、多方向からの攻撃により敵の砲火を分散させる。
❹迂回攻撃	一定の距離を保ちつつ攻撃。突撃をかけてくる敵にかなり有効。
❺回避攻撃	回避運動を行いつつ攻撃。命中率は落ちるが、敵の攻撃をかわしやすい。
❻後退防御	防御砲撃をしつつ後退。敵に背面を向けるため、突撃されるともろい。

【e】進攻する戦域　さ、いよいよ戦闘だ！

軍に登録された君のキャラクターは、少尉の階級と駆逐艦クラスの艦、4隻が与えられる。そしてP.67のマップを見て、自分の艦隊を7つの戦闘予想ポイントのどこに向かわせるかを決める！

【f】艦隊戦術　自分の艦隊が敵と出合ったとき、どんな行動をとるかを決めるのがこの艦隊戦術だ。戦闘中、艦隊の陣形は5回まで変えることができる。このページの右上の表から5つ選んで（重複可……つまり同じ戦術を2回以上選択してもかまわないということ）記入してくれ。

応募ハガキ記入例

a	プレイヤー氏名	マルカツゴロウ				
b	プレイヤー登録No.	7	3	1		
c	キャラクター名	R・シェフィールド				
d	どちらの軍に参加するか	ユーノス				
e	進攻する戦域	1				
f	艦隊戦術	(1) 2	(2) 2	(3) 4	(4) 4	(5) 5

※67ページで触れているエンブレムを希望する人は、gのらんの○を選んで下さい。

※編集部側のミスにより、岩手県　吉田拓人くんのデータ処理に誤りがあったことを、この場を借りてお詫び致します。

指揮官たちの休息室　ガイナウォーズ読者コーナー

☆A.P.O.のザコだと！　ディリアムのクソじじい！　MBHBで死にやがれ！

〈千葉県／ノブチカ〉

ふむ、それなら私は死なない。なぜなら私はクソじじいではないからだ。

☆水雷戦隊ですか……なら私の旗艦には「吹雪」と名付けますか（舷側には「キブフ」と書くんですよ）……フェリア少将、これの意味わかりますか？　〈東京都／ゼピュロス〉

「吹雪」ねぇ……細かく分類すると3種に分けられ、全部で24隻建造された特型駆逐艦の1番艦の名前ね？　12.7ミリ連装主砲、61センチ3連装魚雷発射管を各3基搭載、建造時で速力38ノットをだした、大日本帝国海軍の艦ね。（実は軍艦マニアのフェリア少将談）

☆やっぱりMBHBを使った人は、1万2千年後にかえってくるのだろうか？　〈あるふぁ〉

いえ、死にます（きっぱり）。

☆A.P.O.小劇場　〜黒薔薇のフェリア〜

フェ「だれっ！　そこにいるのは誰なの！」

男「おや？　将校ともあろうお方がおびえてらっしゃる……」

フェ「何をたわけたことを!!　あなたの階級、所属を……あっ、やめ、離しなさっ……ンッ！　ンンッ……ン……」※どう解釈するかは君しだい。

〈東京都／海胆〉

…………。（あきれてなにも言えないフェリア少将談）



⬅京都府／たかな知　美人女性士官の“悲劇”？　いいえ、きっとそれは“義務”というヤツです（笑）。



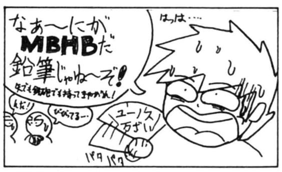
⬅東京都／ぷらずま五郎　「アタシよ(フェ)」「いや私だ(ディリ)」「いいや、わしだ！（マンテル）」



⬅東京都／山下滋宏　たしかにおもしろい。…………しかし、ただおもしろい“だけ”だ（笑）。



⬅神奈川県／くにやん　「やあねえ！　もう恥ずかしいなあ」（……と言いつつさりげなく自慢するフェリア談）



⬅岡山県／R田　うんうん、そうだよ鉛筆じゃないとも。だって……あれは爆弾なんだもんねぇ（笑）。

最後の最後に

ぐうぅっ！　今回もつらかったーっ！……てなグチはおいておいて、次回はいよいよ最終回！　この最後の決戦は、はたしてどちらに勝利の女神が微笑むか？

そして……この戦争はいったいどちらが勝利をにぎるのか!?　次回を待てっ！

●今回のしめ切りは、9月15日（消印有効）です!!


ロードス島戦記
ファリスの聖女
第5章
山田章博
原作／水野　良

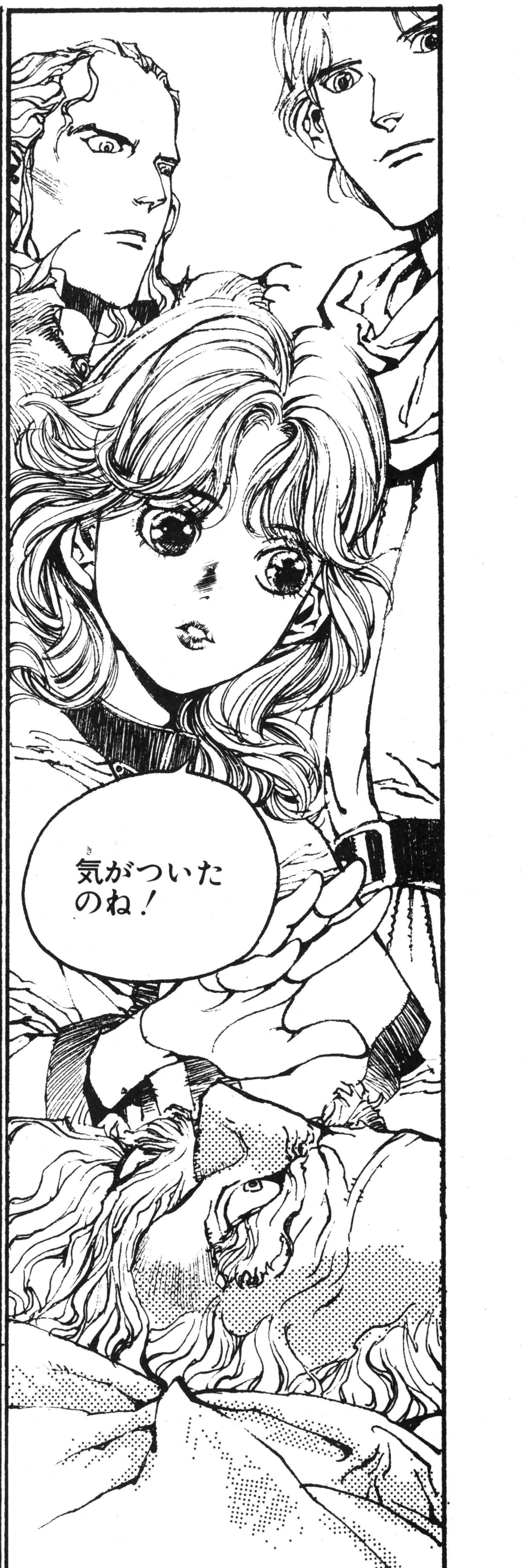

ガシャ
ガシャ
ウォート様？


学長
ウォート様がお見えになりました
入りたまえ
どうぞこちらへ
ラルカス学長がお待ちかねです
私はこれで…
ウォート!
あの若者は?


すでに賢者の称号を戴いていてもおかしくないのだがな
妙な魔法にさえ興味を持たなければ
うん
バグナードか…
やれやれ もったいないことだ それほどの才を持ちながら傭兵暮らしの方が性に合っていると言うのか？
その話は…
もっとも君になら学長の座などすぐに譲ってもかまわんがね
物見の水晶球で知らぬことなどこのロードスにはないさ
何でもお見通しだ
ファリスの神官だそうだな？
冗談じゃない
年端もいかない娘にアゴでこき使われていますよ


実は…
わかっている
だが君も知らん訳ではなかろう
学院は戦いに関与することもまたそのために魔法の品を貸与することもせん
古代魔法王国カストゥールが滅亡した理由ゆえにな
とは言え…
賢者の学院は暗黒魔法が世界を蹂躙することも認めておらん
私には一時物見の水晶球をどこへしまいこんだか忘れてしまうという不名誉に甘んずる覚悟はあるぞ
ラルカス大兄…


王さま！
皆は無事か!?
東の回廊に避難した者は別の一軍の奇襲を受けて…
謁見の間は!?
辛うじて！
女子供をかくまえ！
負傷者は奥へ!!
まだ武器を取って闘える者はわしに続け！
駄目だ
囲まれている
王！
王様！


気がついた
のね！


フレーベ王(おう)


マーファ神殿の者です
傷ついたドワーフが運びこまれたというのはこちらでしょうか？
コンコン
ベルド
お願い
どうしてここが？
そこに…
報せて下すった方があるのです



ドワーフは？
いえ…
凄い生命力だわ
生きているのが不思議なくらい
ファリスの…
癒しが効いたのでしょう
あなたは石の王国の王だそうですね？
……
喋りたくないそうだ
何があったのか教えてもらえませんか？
わしは
国を棄てた


王たるこのわしが
国を棄てたのだ


ハァ
ハァハァ
誰かある!?


誰も…
生きている者は
ないのか…
!?
ヴルル
そうか…
貴様か…
貴様かァ!!!!


フレーベ王
犬死には無用ぞ
何!?
わしは…
待て!
まッ…


気づいた時には この町の外れに 立っていた
星霜を経た 石の王国が
魔神どもの急襲に 幾日も もたなかった
守ることが できなかった のだ
そしてわしは まだ生き残っている 者のおるやも知れぬ あの国を
ありがとう
よく話して 下さったわね
これで 魔神たちの狙いが わかりました
謎かけは 勘弁してもらいたい ものだな
それなる戦士 よく聞け
誇り高き ドワーフがなぜ 恥を話したと 思う？
これは最早 わしたち ドワーフ族のみの 争いでは なくなったのだ



石の王国を貫く大隧道は
ロードスの地下を走る無数の洞穴と繋っています
そして洞穴はその口を地上に開いているのです
これで魔神たちはいつでも地上の望む所へ現れると…
つまり…
ええ 私たちは
地下に広がるもうひとつのロードスを征服されてしまったのです
次号に続く

ロードス島戦記 商店 MPC店



イラスト／ここまひ

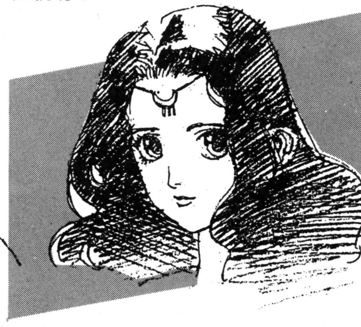
たくさんのおたより、いつもありがとうございます。特にイラストの投稿は力作ぞろいで、選ぶのに苦労しています。これからもよろしくお願いしますね！　コミック版キャラ設定はニースの登場です。

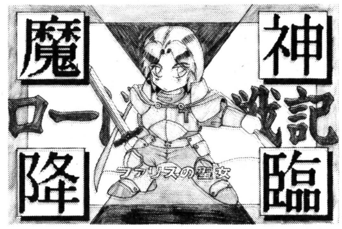
コミック版 キャラクター設定 その5
ニース



ロードス島の北東に位置するアラニアという国からやってきた高いレベルの司祭様。フラウスと同じ司祭ではあるが、信仰する神が異なっている。ニースはマーファの神を信仰しており、フラウスはファリスの神を信仰しているのだ（もっとも、だからといってふたりの仲が悪いわけではない）。彼女は魔神からロードス島を守るために、わざわざ戦乱の地へとやってきたのである。

マーファの教えにそうあるのか、それともニース自身がそうであるのかは不明だが、ふつうの人以上にドワーフに親切なところがある。





⬅東京都のKA・ZU・YA様。デザインセンスが抜群！



⬆愛知県の藤井麻理子様。妖しいデーモンロード。


⬆北海道の日和渉様。愛らしいフラウスですね。


⬅和歌山県の海王様。ウォートの活躍に期待しましょう。


⬆東京都の天羽様。すっごくシブいベルドです。



⬆神奈川県の荒井修様。これからもヨロシク！

おたよりのあて先は　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

KMO Original Goods Series

ニューアイテム続々登場!!

通販情報!! KMOオリジナル・グッズシリーズ

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!! さあ今すぐ申し込んで、友達に自慢しよう!!

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。



- 商品番号 T-19 イース ソード・マスター 10月7日締切
- 商品番号 T-20 ヤンキー 10月7日締切
- 商品番号 T-22 フォーチュン・クエスト 10月7日締切
- 商品番号 T-23 魍魎戦記MADARA弐
- 商品番号 T-24 デスタワー
- 商品番号 T-27 ロードス島戦記OVA②



- 商品番号 T-28 NEW! ローンナイト
- 商品番号 T-29 物の怪らんちき戦争
- 商品番号 T-25 劇場版サイレントメビウス①
- 商品番号 T-26 劇場版サイレントメビウス②

人気の「ロードス島戦記」に、シルバー仕上げの豪華3枚組テレカが登場!

- 商品番号 T-21 ロードス島戦記セット 10月7日締切
¥3,100(3枚1組、送料込)
※テレホンカードは非課税商品です

キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった! シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。



- 商品番号 H-7 魍魎戦記MADARA⑤
- 商品番号 H-8 サイレントメビウス③
- 商品番号 H-1 魍魎戦記MADARA①(メタリックカラー) 10月7日締切
- 商品番号 H-2 魍魎戦記MADARA②(メタリックカラー) 10月7日締切
- 商品番号 H-3 魍魎戦記MADARA③(メタリックカラー) 10月7日締切
- 商品番号 H-4 魍魎戦記MADARA④(メタリックカラー) 10月7日締切
- 商品番号 H-5 サイレントメビウス① 10月7日締切
- 商品番号 H-6 サイレントメビウス② 10月7日締切

バインダー

オリジナルバインダーで、クラスメイトに差をつけろ!!

- 商品番号 B-1 フォーチュン・クエスト バインダー



¥1,950(税・送料込)

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)



- 商品番号 A-1 サイレントメビウス(色:シルバー)
- 商品番号 A-2 ロードス島戦記(色:ゴールド)
- 商品番号 A-3 宇宙英雄物語(色:シルバー)
- 商品番号 A-4 魍魎戦記MADARA(色:ブラック)
- 商品番号 A-5 フォーチュン・クエスト(色:ゴールド)

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号	東京 3-541658	金額 2200
加入者名	株角川メディア・オフィス	料金 円
払込人住所氏名	(郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号	備考 / 受付局日付印

〈ウラ〉

通信欄
●フォーチュン・クエストのテレホンカード T-22 1枚
●サイレントメビウス②のテレホンカード H-6 1枚
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号 名前には必ずフリカナをつけて下さい
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい
3. 振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります

※なお、商品は払い込みの確認後、3～4週間前後で配送致します

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンテックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで 〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-3490-1511
●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTヒル ☎03-3221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTヒル ☎03-3221-9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。

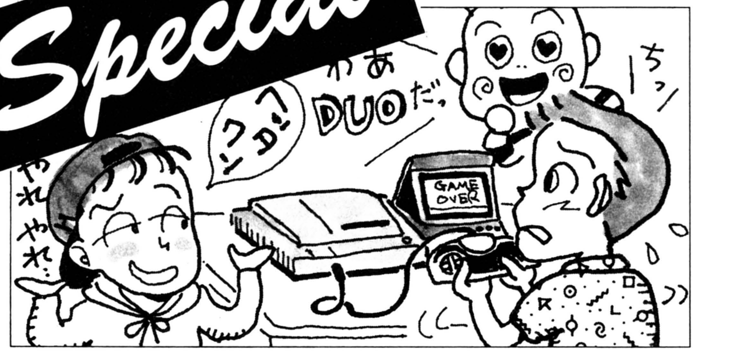
PC IA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局

Special

新ハードの発売日と価格が発表された。そこでPC I Aは実際の価格と読者のアンケート結果を分析し、HEへの直撃インタビューを行った。読みごたえあり！



新ハードの発売日と価格一部発表

今回価格と発売日が発表されたのはDUO、DUOモニター、スーパーシステムカードの3種だ。スーパーCD-ROM²はまだ未定である。

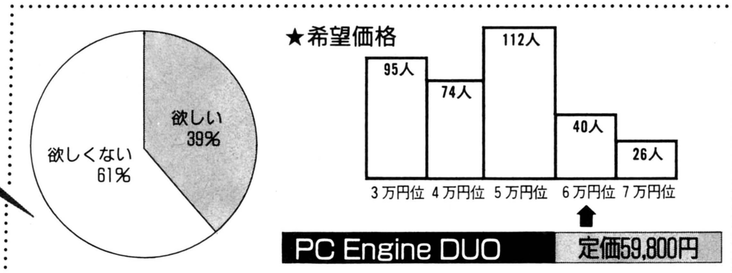
まずはDUOについてだが、今までのROM²+インターフェースユニットにコアグラIIの価格を加えた物と比べると飛躍的に安くなっている。そういった点からは歓迎する人もいると思う。しかし、読者アンケートの集計結果を見ると5万円前後という意見が最も多く、5万円以下が全体の8割以上を占めている。となると、やはり、「期待より高め」というのが大多数の人の感想だろう。またこうなると気になるのがスーパーCD-ROM²の価格で、DUOの定価からコアグラIIの定価を引いた数字4万円程度という見当がつく。編集部内での予想ではDUOが49,800円、スーパーCD-ROM²が34,800円だったので、正直言って「もう少し安くできなかったのかな？」と思ってしまう。

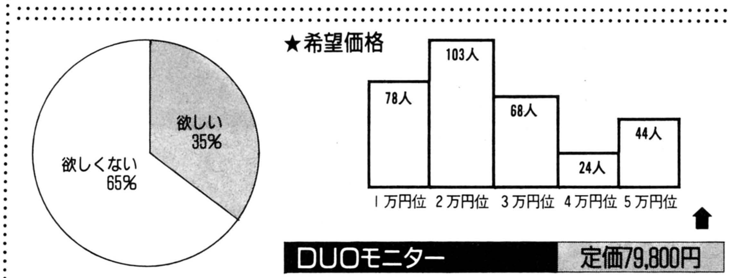
DUOモニターに関しては何もいえない。アンケート結果では5万円を超える価格をつけた人は一人もいないわけだし、マニアの道楽以外では買う人はほとんどいないと思われる。もちろん、このような価格になってしまう事は予想していたし事情もわかるのだが、このままでは情報部員A君の意見「出すだけ無駄」が現実のものになってしまうかもしれない。

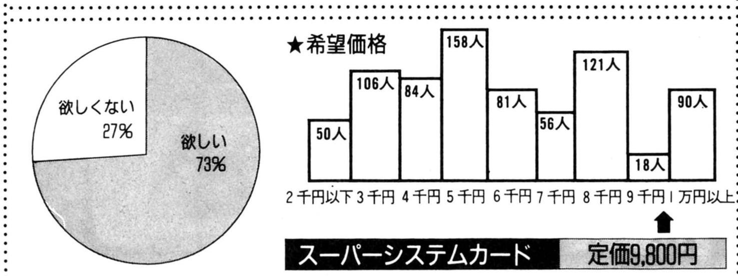
スーパーシステムカードの価格は予想の上限ぎりぎりになるわけだが、他のハードと比べて絶対的な価格が安い事もあり、仕方ないかと思われる。これ1つで2M対応のすごいソフトが走るようになるのだから、多少の出費は我慢てとこかな。

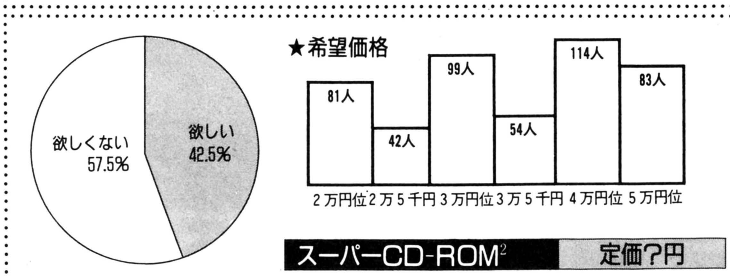
発売日に関しては、DUOとDUOモニターが先行して、スーパーシステムカードが後を追う形になるわけだが、対応ソフトの発売がスーパーシステムカードと同時なので、まあ良いだろう。DUOを先に買った人はそれまではカードのソフトや従来のソフトで遊んでいれば良いのだから。それよりもスーパーCD-ROM²の発売が同時でないのが残念。来春まで待てない人はDUOか現行機種を選んで買わなければならないわけだ。

8月号アンケート結果はこうなった









 イラスト／星野由美子

読者の不満を代弁!?

NEC HE直撃インタビュー

スーパーCD-ROM^{2}の発売はなぜ遅くなったのか？ DUOモニターはなぜこんなに高いのか？ 読者が知りたいことを、遠慮を東京湾に捨ててズバズバ聞いてみたぞ。



編集部（以下編） 今日のインタビューは、価格と発売日が一部発表されたところで、読者から出てきそうな疑問とか意見を先に聞いてしまおうというものです。まず、発売日が揃わなかったという点についてですが。

山岸（以下山） 当初から、DUOは早くと考えてたんですね。早ければ早いほどいいという感じで、じゃあ9月だろうと。DUOはスケジュール通り出てきてます。スーパーシステムカードについては、2M対応ソフトに合わせてということだったんですよ。で、2M対応ソフトの方が9月だとキツイということで、最初から10月というスケジュールで考えていました。DUOについては、現行のソフトが使えるということで、2M対応ソフトにあまりこだわらなくてもいいだろうというので先行して1カ月前に出そうと。スーパーCD-ROM^{2}とスーパーシステムカードは10月の2Mのソフトに合わせて発売しようという計画だったんですよ。スーパーCD-ROM^{2}については、おもちゃショーに出した後にも、色々なご意見を聞いた上で、やはり値段を下げたいということを強く思いまして、年明けぐらいになるかなという感じにのびてしまったというところなんですよ。

編 うちのアンケートでは、半分ぐらいの人がスーパーROM^{2}を欲しい、という希望があるんですが、こういう人たちは半年待たされるっていうのは嬉しくないと思うんですよ。特に『天外魔境II』とか、目玉になるものが年内に出ますよね。どうしてもやりたい人はDUOを買うか、今までのCD-ROM^{2}とスーパーカードを買うっていうことになると思うんですよ。そうするとスーパーROM^{2}のメリットがちょっと弱くなるという気がするのですが……。

後藤（以下後） 残念ですね。私ども商品企画としても、お客様の立場にしても非常に残念ですけど。一方、物を作る立場としては、一度に両方をスムーズに安くっていうのは難しいっていうのがありまして。

編 売る側というか、おもちゃ屋さんとか問屋さんの方も、発売日がずれるのは困るんじゃないかなという気がするんですが。

山 おもちゃショー以降、おもちゃ屋さんからはDUOの評価が非常に高いんですよね。おもちゃ屋さんの考えでは、PCエンジンは新規開拓っていうのを重要視されていて、今のお客さんはほとんどCD-ROM^{2}を持っているだろうということで、スーパーシステムカードがあればいいんじゃないかな、という意見が強かったんですよ。特にソフトの購買率で考えたら、CD-ROM^{2}まで持っているお客さんが本当に新システムのソフトを買われるユーザーだろうというふうに見ているんですよね。

編 DUOっていうのは、基本的にはPCエンジン本体を持っていない人の開拓だと思うんですが、発売から半年待たされることをよりつらく感じるのは、現在PCエンジンを持っていてCD-ROM^{2}を買おうかなと考えているユーザーではないかと思うんですが。

後 設計上、従来機とつなぐために今までなかったような注意事項が出て来るんです。新しく一体型を作る方が自由に設計ができるので、ある面では楽なんです。従来の物に合わせて形を決めたりすると、設計にも時間がかかったりするので、必然的にDUOの方が設計が早く上がったわけです。

編 PCエンジン本体だけを持っているユーザーが、2M対応のゲームをやりたいときに、

新システム ありがちな誤解

●スーパーCD-ROM^{2}はスーパーカードを同時に買わなくてはいけないの？

こう考えている人は多いようだ。実際には「スーパーROM^{2}はスーパーカードを使えるROM^2」ではなく、「スーパーカード内蔵のROM^2」なのだ。というわけで、スーパーROM^{2}を買う予定の人はスーパーカードを買う必要はないのだ。同様に、DUOを買う予定の人もスーパーカードを買う必要はない。注意しようね。

●スーパーカードで従来ソフトが動く？

ずばり「動く」。なかには『獣王記』のようなことになるのではと心配をする人もいるかもしれないけど、今のところテストで引っかかるソフトは出ていないそうだ。

●スーパーカードで従来ソフトが速くなる？

スーパーカードの原理は、バッファRAMを増やしてCDから一度に大量のデータをロードしてアクセスを減らすというものだ。だから「一度に大量のデータをロードする」ようにプログラムを組んでいないソフト（従来ソフト）では、その能力は生かされない。つまり、従来ソフトを動かすときは従来のシステムカードとして動作すると考えて良い。

●コアグラIIはコアグラより高性能？

以前にも書いた通り、性能は完全に同じ。変わったのはデザインだけで、実質はユーザーの価格面での不満にこたえた物といえる。実はコアグラ、MD、スーファミの中で一番高いのはコアグラなので、コアグラIIの登場で一番高いマシンの汚名返上だ。

●2M対応ソフトは現行機種で動くのか？

そのままでは動かないが、スーパーカードで動くようになる。両対応のソフトも発売されるが、やはりスーパーカードを使った場合と比べて面白さが半減してしまうだろうから、ぜひともスーパーカード（さもなくばスーパーROM^{2}かDUO）を買いたいものだ。

現行のCD-ROM^{2}とスーパーカードを買おうとした場合ですけど、現行の機種が来年の春まで手に入るのかどうかっていうのは気になるところだと思うんですが。

山　完全に生産を切り替えるのは、スーパーCD-ROM^{2}の発売時の予定でおりますので、在庫というか、物の有る無しを考えながらになると思うんですよ、今後は。とりあえず、まだ物がありますから、大丈夫だと思うんですけど。

編　遅れることによってみんなが納得するようなこと、例えば価格がすごく安くなるようなことはあるんですか。

山　一応それを目標にやっているんですよ。

編　単純計算でDUOからコアグラIIの値段を引くと４万円ぐらいなんですけど。

山　その大台を切ろうと今やってるんですよ、大台っていったらおかしいですけどね。通常、一体型の商品と合体する商品を比較すると、だいたい合体する方が高くなるんですよね。だから、実を言うと全部値段が揃ってから皆さんが考えると、ちょっとおかしいなっていう値段になる可能性があるんですよ。合体するスーパーCD-ROM^{2}とコアグラIIの値段をたして、一体型のDUOと比較すると、アレッていう。

スーパーカードの発売方法は?

編　次はスーパーカードですが、価格・発売日は決定しているとして、発売方法は普通のソフトと同じということで、品不足とか混乱とかはないでしょうか。

山　ソフトというより、ハードと同じ売り方ですから。普通におもちゃ屋さんに出して、PCエンジン本体を売ってるところで同じように買っていただく形になると思うんですよ。ですから最初の頃言われていたような下取りとか無償交換とか、そういうようなことはないです。

編　足りるかっていうのは、どうですか。

山　生産の方につきましては、何ともお話しようがないですね。一応足りるようなつもりでは生産しているんですが、予想以上、たとえば今出ている50万台のCD-ROM^{2}ユーザーが一度に１週間で全部注文されたら多分足りなくなるでしょう。10月の発売日にソフトが３本出るのと、11月に『プリンスオブペルシャ』、年末までには『天外魔境II』が出ますから、当然ソフトに合わせて売れるというのを考えて出荷しなければならないという事情もありますから。それも考えて出荷本数をおさえてはいるんです。それ以上にダンッといきなり来ちゃったら足りなくなる可能性もあるんですが、足りなくなることがないように出荷するつもりではいるんですよ。どうしても心配な方は、予約なり何なり入れておいてもらった方がいいんじゃないかな、という気はしますね。

後　ソフトハウスさんと連絡取りながら、何本くらいソフトを仕込むからシステムの方もという話は。

山　当然やってますし、もっと根本的なところでCD-ROM^{2}自体が50万台しかありませんから、読みやすいことは読みやすいんですよね。CD-ROM^{2}本体の出荷台数より上にいくことはございませんから。それを含めて本数を決めてる分、間違いはないと思います。品不足による混乱はないと思うんですけど。とりあえず、心配な方は予約を入れといてもらった方がいいかとは思いますけどね。

編　今までヒットしたソフトと比べて、どれくらいの数ですか。

山　比較できないんじゃないですかね。本当に売れたやつに比べたら、似たようなものか多いくらいですけどね。まあ、基本はCD-ROM^{2}本体の台数から決めたんで、結構多いですよ。

編　カードが新しくなったときに、『獣王記』が動かなくなったんですけど、そういう事態は絶対ないですか。

後　絶対って言われると、ちょっと。

山　GTもそうでしたけど、うちからのコメントとしては、ないはずですと言うしかないんですが。

編　テストとかは。

山　一応やってます。すでに発売されている物はやってますが、たとえば今作ってて12月ぐらいに出るものっていうのはチェックしきれていない部分がある可能性があるんですよ。本当にやり込まないと出ない問題もあるし。コードまで全部チェックしきれていない部分もあるんで、100%大丈夫とはいかないですけど、たぶん大丈夫です。

編　今までテストした範囲では出ていない。

後　設計上は100%になっております。

山　基本は2.1そのままですので、拡張部分に変なことをしているソフトがない限り大丈夫だとは思います。今のところすでに発売されているソフトでは出ていませんから。『獣王記』は相変わらず動きませんけど（笑）。

編　もうひとつ、今バージョン2.1を同梱で売ってますよね。これは、スーパーカードと一緒に買うと、すぐ不要になってしまうんですけど、その点についての対策とかは。

山　DUOが発売されることで確実に値段が下がるはずなんですよ、現行のCD-ROM^{2}は。それが市場原理ですから。その下がる分が、当然カードの価格だけ下がるはずですよね、それをご期待いただくしかないかな。

後　昨日今日発売されたものじゃないので、市場の方でそれも考慮された必然的な値段付けがなされて、ということになるんじゃないかと思います。

編　ところで、DUOモニターの価格なんで



山岸邦彦氏

➡ホームエレクトロニクスの若き精鋭。各雑誌社との窓口係であり、PC-VANのPCエンジンSIGのSIGオペとしても活躍中。いつも雄弁な後藤部長に代わり、今回おもに発言していただいた。実に元気な方だ。

後藤富雄氏

⬅ホームエレクトロニクス商品企画部長。無理を言ってインタビューに応じていただいたが、お疲れのためかいつもほどの元気がなかった。インタビュー直前も直後もスケジュールはびっしり。実に忙しい方である。

すけど、8万円近いというのは。

DUOモニターは必要ない!?

山　4インチクラスの液晶モニターの値段っていうのは、おわかりにならないと思うんですよね。家電業界でも液晶テレビは幅が広いですから、上は8万ぐらいから下はイチキュッパからバーッとある。そういう中で4インチとか4.3インチっていうのは、7万8万しているんですよ、そういうところからお考えいただくしかないですね。

編　この値段で出す必然性というのは。

後　画質のよしあしとか画面の大小とかでいろいろあるわけですよ。その中で2～3万円のものはPCエンジンのソフトをやるにはとても使えない。GTっていうのは画面が小さいんで、全部のゲームができるわけじゃない。文字がたくさん使われているようなものは見づらいですよね。今回は、せっかくお買い上げいただくんだからそういうことがないようにということで選択したら、4.3インチまでいっちゃったわけです。じゃあ4.3インチのテレビ機能まで付いたモニターをみてみると、実際に市場で売られている値段というのは、7万円とか8万円、決してうちのだけが値段が高いというんじゃないんですね。4.3インチの液晶を使ったテレビというのは、それだけのコストがかかっていて、現在それだけの値段になってしまうんです。それを、おもちゃだから安くできないか、おもちゃ屋さんで売るから、あるいはゲーム機と一緒に売るから安くできないかっていうのは難しいんですね。

安島（以下安）　皆さんにセットでお買い上げいただくっていうことが前提じゃないですから。あくまでも、液晶テレビ自体にも価値を認めていただけるような、例えば今までの購買層とはちょっと違う、お金を持っている若いサラリーマンの方とか。液晶テレビも欲しいし、PCエンジンDUOっていう新しい機種が出てデザインも統一されていて、一緒に持ち運びできると、そういうところに価値を認めていただける方がいらっしゃれば買っていただけるでしょう。従来のユーザーさんは持って歩いたりしないかもしれないですけど、うちとしては、選択の幅を広げたというか、新しいユーザー層にも買っていただきたい、知名度を広げたいという目的がありますからね。そういう方に対してもアピールできる形になってますので。

山　特に、DUOのオプション系につきましては、DUOの魅力のほんの一つという位置付けの商品構成にしておりますから。DUOモニターにしろ、バッテリーにしろ、DUO本体に比べたら値付けがちょっと高いかなっていう感じなんですよね。

編　あまり高いものをDUOとくっつけるのはどうかと思うんですが。ただでさえPCエンジンは全体に値段が高いと思っているユーザーがいるんで、そういうイメージが強調されるのでは。

後　モニター機能だけにしたらっていう意見もありまして、検討してみたんですよ。だけどほとんどの値段は液晶ボードなんですよね。そこからテレビ機能を取ってもそんなに安くならない。だったらテレビの機能も残しておきたい、そうすると通常のテレビと同じくらいの価格になってしまうんです。



⬆向かって右端が広報担当の安島（あじま）さん。液晶表示などの最新技術についてもお詳しいようだ。

編　うちの読者アンケートでも、希望価格はメチャクチャ低いんですが、欲しいっていう人が35%もいるんです。安ければ欲しいなと思っている。

安　ナナキュッパっていうのはやっぱり高いというイメージですかね。

編　高いですよ、5万ぐらいになると、売れる数が数倍にはね上がると思うんですけど。

安　標準価格がナナキュッパで、実売でどのくらいになるかですね。

山　標準価格5万円ぐらいっていうのは、他のメーカーさんが相当言うでしょうね、何でできるんだって。

編　本年度のCD-ROM^{2}の目標販売台数が(累計)100万台でしたが、スーパーROM^{2}の発売がのびたりして、達成できるのかなと思うんですけど。

山　本年度ですから、3月末まででですよね。スーパーCD-ROM^{2}はのびましたけど、それ以前には発売するつもりでいますんで。

編　スーパーROM^{2}の来春発売というのは。

山　3月末以前と考えていただいて間違いないと思います。少なくとも、今年度中に100万台という目標だけは崩さないつもりですので、今年度中に出したいなという感じで、いろいろ作業は進めています。

編　今まで売れた分と、今ある在庫と、スーパーROM^{2}が3月末までに売れる分で100万台ですか。

山　それにDUOをたして、CD-ROM^{2}という範疇の商品が100万台という目標です。

後　100万台になれば、出版社の方もさらにのってくれるんじゃないかな。

山　いろんな本が出るんじゃないかなと。

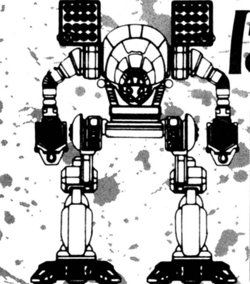
編　うちもPCエンジンあっての雑誌なんで。

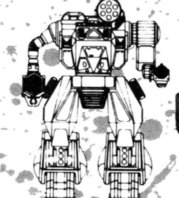
後　ソフトを出される方たちものってくれればね。

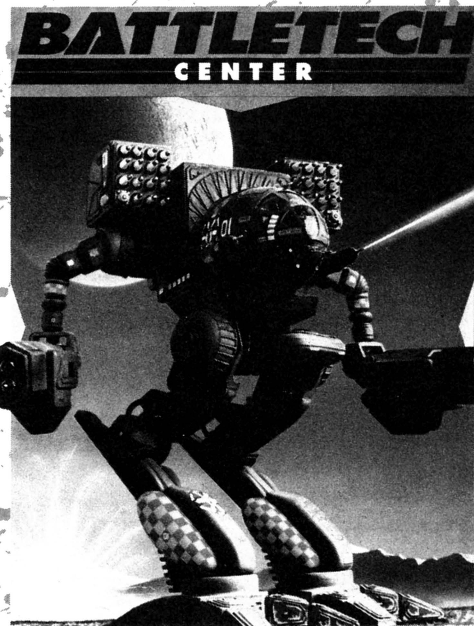


海外スペシャルレポート

バトルテク・センターは夢のゲーム環境だ







オレの本当にやりたかったのはこういうゲームだったんだー、っと異国であるにも関わらず日本語で叫んでしまったほどの感激のゲーム体験をお話しよう。

バトルテク・センターはいまのところアメリカはシカゴのショッピングセンターの中の１カ所だけにしかない。外見はゲーセン風で内部は遊園地などのアトラクションみたい。

バトルテクについての予備知識が、仮想世界の中で自分の乗ったロボットが他のロボットと戦闘を繰り広げるということだけで、不安だったのだが、とにかくトライだ。勇気を出して「エクスキューズミー！」。取材と分かると親切に説明してくれた。

初めての場合まず10分間のビデオ解説を見てから10分間の入門バトル。２回目からは20分間フルにバトルできて、料金は6〜8ドル（曜日、時刻によって違う）だ。

仮想世界の中は31世紀。バトルメカと呼ばれる、高さ10〜12メートル、重さ20〜75トンもの強力な戦闘マシンを操って木や岩や砂漠のあるフィールド上でバトルを繰り広げる。バトルメカには本体が４種類あって、それぞれ左右の腕、肩、脚の武器の選択で合計16種類にもなる。上級者になれば自分で選べるけど、初挑戦のわれわれは選んでもらった。そのLokiV3は重くて動きが鈍いが武器とシールドは強力というタイプだ。

戦闘は思ったより難しい。両手両足を駆使した微妙な操作が要求されるからだ。とくに数十トンのマシンはすぐ目的物を通りすぎてしまう。バックするには180度回転するのだ。

操作に慣れてきた頃、妙にぎこちない動きをしながらも戦闘を仕掛けてくるヤツが現れた。われわれ３人はそれぞれが敵となって戦っていたのだが、相手が誰かはわからない。じゃまなヤツは叩く！ 体当たり、レーザー、マシンガンで効果的な攻撃を加えた結果、そのマシンは大破。戦闘後にプリントアウトされた成績表を見たらなんとそのマシンは佐藤編集長のものだった（ヤバ〜、でも快感！）。

さて、うれしいことにこのバトルテク・センターが日本に進出するという計画があるらしいぞ。日本にできたら大ヒット間違いなし。今から楽しみだね。

トライ ザ ファースト バトルテク



⬅入門者用ビデオを見る。ちょっと音声が悪くて、聞き取りにくかった。こちとら、ただでさえ英語力が無いのに。

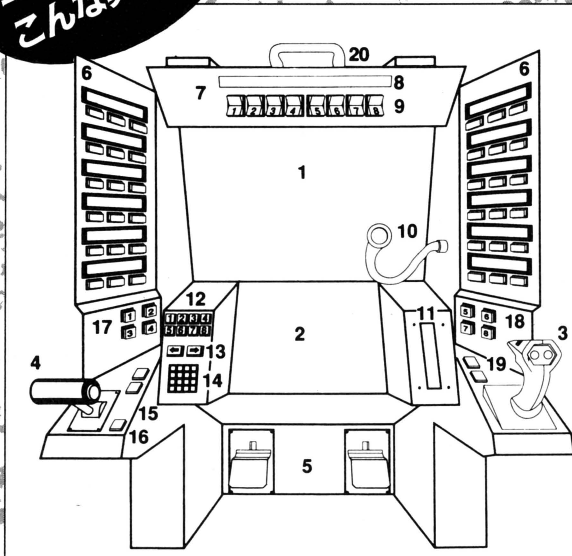


⬅いよいよ乗り込む。受付で登録した名前が表示されているコックピットに入る。緊張が高まってくるぞ。



⬅320×200ドットながら、色数の多いスクリーン表示と、サラウンド音響の効果は抜群。すぐ世界に入り込んでしまう。

コックピットはこんな具合だ



1 第１画面（前方窓）
2 第２画面（搭載コンピュータ）
3 武器用ジョイスティック
4 スロットル
5 フットペダル
6 武器関係表示部
7 頭上部制御装置
8 搭載コンピュータメッセージ機能
9 高機能スイッチ類
10 通信マイク
11 温度計
12 第２画面制御部
13 胴体回転制御部
14 搭載コンピュータ用入力キー
15 通信チャンネル制御部
16 通信制御ボタン
17 高機能制御ボタン1〜4
18 高機能制御ボタン5〜8
19 付属高機能制御部
20 乗降用ハンドル

天の声バンクはバックアップの救世主だ!

いよいよ発売間近な「天の声バンク（9月6日発売：定価3,880円）」は、天の声2を占有するという理由でプレイできないゲームのあった人や、気に入ったデータを消したくないという理由で他のROM²用のバックアップゲームをプレイできなかった人にとって（もちろん、それ以外の人にとってもだが）、まさに救世主だ。

Huカードの内部に天の声2（またはROM²のインターフェースユニット。以後バックアップユニットと総称する）と同じ容量のデータボックスを4つ持っていて、それぞれデータをバックアップユニットから複写したりバックアップユニットに転送したり、交換もできるというものだ。

それで、具体的に何ができるのかというと、バックアップユニットを複数同時に持っているのと同じように、いくつものゲームを並行してプレイできる。例えば、『三国志』をやりながら、気が向いたときに『関ヶ原』の続きをプレイできる。1枚の「天の声バンク」でバックアップユニット4つ分、交換機能を駆使すればバックアップユニット自身の記憶も含めて5つ分プレイできる。それでも不足するというパワフルな人はもう1枚買い足せば良い。天の声2ならば、それ自体を幾つも買う事もできるけど、インターフェースユニットではそういうわけにもいかないから、天の声バンクのありがたさをとくに感じるだろう。インターフェースユニット一体のスーパーROM²やDUOを買う人にとっては、ますます必需品となるだろう。ソフトメーカーもこれでバックアップメモリーを占有する大型ソフトを出しやすくなるしね。



←パワーユーザーはぜひ手元に置きたいものだね。



←ここで3種類の機能を選ぶわけなのだ。ちゃんと確認を求めてくる安全設計。



➡どんなファイルが入っているのかちゃんと内容を見ることが出来るのも便利。

第2回 ハード学問ノススメ 天はハードの上にハードを作らず…

カラー液晶はなぜ高い?

連載第2回目は液晶カラーディスプレイの値段が高くなる理由について簡単に解説しよう。

GTが出たとき、ゲームギアに比べてその定価のあまりの高さにあきらめた人は多いはずだ。これは液晶ディスプレイに質の非常に良い物を使用しているせいなのだ。液晶は性能が2倍になると値段は4倍に、性能が3倍になると値段は9倍になるといっても、乱暴すぎるけどウソではない。

また、面積が2倍になっても原価は4倍になる。一般には知られていない事だが、液晶ディスプレイは意外と不良率が高い。仮に2インチだと2枚作って1枚使い物になるなら、4インチ（面積は4倍）だと16枚作ってようやく1枚使い物になるからだ（さすがにここまではひどくないけど）。しかも、不良品はそのままゴミになる。こういう訳で、DUOモニターもこんなに高くなってしまったんだ。

素材がどうのという話は誌面の都合で省くけど、GT等の液晶の値段がギアなどに比べて高い理由が少しは分かってもらえたかな?

メディアミクスインフォメーション

MEDIAMIX INFORMATION

ゲームクリエイターをめざすキミに！「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」願書受付開始！

自分でゲームを作りたい！　というゲームクリエイター志望クンたちのために開校された「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」が、第3期の生徒を募集中。

今期からは2年度制になり、より実践的なカリキュラムが組まれるほか、新たに企画や脚本、コンピュータグラフィックスなどの教養を身につける「ニューメディア・プロデュース&CG課程」が設立されるのだ。

もちろん学校としての教育環境はピカ一で、1人あたり2台のコンピュータ（うらやましいぞ）や、第一線で活躍中の講師陣を迎えるといった充実度。なんと第1期の生徒が制作した『エジプト』がFCソフトで発売された実績もあるのだ。詳しい内容は右を見てね。

学校名	ヒューマン・クリエイティブ・スクール
所在地	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14 吉祥寺七井ビル ☎（0422）22-1171
募集定員	コンピュータ・ゲーム課程 （2年制）200名 ニューメディア・プロデュース&CG課程 （1年制）100名
入学日	'92年4月
願書受付期間	毎年9月1日より翌年3月31日まで
修業年限	2年にて全課程修了
休校日	土・日・祝祭日／夏休み／冬休み

「第9回CSG新作発表会」開催

さまざまなゲームメーカーによって結成されているCSG（コンシューマ・ソフト・グループ）のイベント「第9回CSG新作発表会」が行われるぞ。このイベントは基本的に流通関係の人を対象に行われているのだけど、東京と大阪では下記の日程でユーザーの招待日が設けられるのだ。

今回は、各社の年末発売ソフトが展示される予定だから、会場に足を運んで、年末向けのソフト購入予定を立てておくのもいいんじゃないかな？

開催予定
- ●大阪（新大阪中央ビル）
  8月31日　AM10：00〜PM5：00
- ●東京（池袋サンシャインシティ）
  9月23日　AM10：00〜PM5：00

ゲームができるCD「地層階級王国」

RPGが遊べるCD「地層階級王国　〜まほろばの壁を越えて〜」が登場。キミは、ルーニという青年となって、地層界を魔族の侵略から救うのだ。ストーリーはCDにバラバラに配置されていて、1トラックを聞き終えたら選択肢を選び、それに対応したトラックに飛ぶと続きが聞けるしくみ。何度も楽しめるドラマCDって感じかな。



⬆ポニーキャニオン「プラメージュ」レーベルから好評発売中。定価2,800円（税込）。

ゲームデザイナーの入門書「コンピュータRPGの作り方」

本書は『ラストハルマゲドン』などで有名なデザイナー飯島健男氏が、ゲームデザイナーをめざす人のために書き下ろした本格的な入門書。世界設定やシステムの設計について詳しい解説がなされているのだ。好評発売中。



⬆マイクロデザイン出版局。定価1,900円（税込）。

ザ・ブルーハーツのNEWライブビデオ発売

ザ・ブルーハーツのライブ「全日本EAST WASTE TOUR'91」を収録したビデオの発売が決定した！

12曲のライブナンバーを中心にすえた全60分の本格長編だぞ。LDも同時発売。MMGより9月10日発売。



⬆定価はビデオ、LDともに3,900円（税込）。

アニメ「ハンサムな彼女」の主題歌レコーディング

ポニーキャニオンのティーンズ向けレーベル「プラメージュ」から、人気コミック「ハンサムな彼女」のアニメ主題歌「迷子にさせないで」が発売される。CoCoの羽田惠理香が、初のソロ・ヴォーカルに挑戦しているぞ。


⬆CDは9月21日発売。定価800円（税込）。

8月号プレゼント当選者

ライザンバーII
- 東京都　中村信也
- 静岡県　小林久哲
- 宮崎県　細山田英行
- 東京都　千葉克芳
- 滋賀県　水野文昭

魔笛伝説アストラリウス
- 千葉県　内山利光
- 東京都　笠松英樹
- 東京都　竹下智彦

戦国関東三国志
- 東京都　藤沢孝弘
- 京都府　小野田昌典
- 兵庫県　山本眞寛
- 岡山県　佐山賢一
- 徳島県　新田優

パワーイレブン
- 岐阜県　金谷孝昭
- 滋賀県　松田康成
- 神奈川県　前島一也
- 千葉県　及川直樹
- 東京都　渡部義和

GAME MUSIC おっかけ最前線

第27回

楽しかった夏休みも終わって、いよいよ新学期のはじまり!! ナイスなGMをバッチリ聴いて、頭の中身をリフレッシュしようぜ!!

G.S.M.1500シリーズ

COTTON

ポニーキャニオン／発売中
¥1,500（税込）

かわいい『コットン』が早くも1500シリーズに登場！ ゲーム同様、プリティーなノリのGMなのです♪



THUNDER ZONE

ポニーキャニオン／発売中
¥1,500（税込）

ハードロック調の激しいGMが超燃えの『サンダーゾーン』！ デコファンは死んでも聴くべし！



STRIKE FIGHTER

ポニーキャニオン／発売中
¥1,500（税込）

S.S.T.初のミニアルバムいよいよ登場。オリジナル完全収録に加え、アレンジも2曲収録。こいつはお得。



SDガンダム・ガチャポン戦士 大集合

アポロン／9月5日発売／¥2,600（税込）

初心者でもとっつきやすいSLGとして評価の高い『SDガンダム』シリーズのGMがついに登場。ガンダムファンのみならず、幅広い層に支持されたゲームだけに、待望のCD化といえるんじゃないかな？ もちろん、曲のほうのデキもグッド!!



GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
8／21	STRIKE FIGHTER	CD	ポニーキャニオン
8／21	THUNDER ZONE	CD	ポニーキャニオン
8／21	COTTON	CD	ポニーキャニオン
9／5	J.D.K.BAND 2 -ダルク＝ファクトの襲撃-	CD	キングレコード
9／5	パーフェクト・セレクション・ドラキュラ	CD	キングレコード
9／5	魍魎戦記MA・DA・RAスペシャル	CD	キングレコード
9／5	SDガンダム・ガチャポン戦士　大集合	CD	アポロン
9／13	マスター・オブ・モンスターズ	CD	東芝EMI
9／21	THAT'S ATARI MUSIC Vol.2	CD	ポニーキャニオン
9／21	ヴィマナ／テキパキ	CD	ポニーキャニオン
9／21	キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大走査線	CD	ポニーキャニオン
9／21	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンII	CD	キングレコード
9／21	がんばれゴエモン	CD	キングレコード
10／21	ドラゴンナイトII	CD	NECアベニュー

GM VIDEO LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
8／21	TVゲームの歴史・カプコン編-Vol.2-	VIDEO	ポニーキャニオン
8／21	ULTIMATE COLLECTION Vol.3 ワルキューレの伝説	VIDEO	ギングレコード
8／21	ULTIMATE COLLECTION Vol.4 ナイトストライカー	VIDEO	キングレコード

おたより募集

このコーナーでは、読者のみなさまからのおたよりを、大募集していま す。「このGMがサイコー!!」など、みなさまのナマの声をお待ちしていま～す!!

GMあらかると 第22回

またもや『ストII』のサウンドに関する情報をば…。対ブランカ戦で、ブランカを投げたときにタル破壊の効果音がして、その後のBGMがブランカのエンディングの曲になってしまったんだ。

ほかにも、ケンのテーマに変わってしまったりしたことも…。

対ブランカ戦はサウンドのウラ技の宝庫か!?

おたより Go!Go!

いつもおたよりどうもありがとう！ だんだんこのコーナーも盛り上がってまいりました(ううッ、うれしい！)。それでは今月もみなさまのお手紙を紹介しますっ！



⬆兵庫県　雲行白宇くん　そんなワケで、読者のみなさま、よろしくおねがいします！

⬇東京都　MAR＝ヒミ子さん『クイズクエスト』と『モンスタートラック』が素晴らしいですよ。





⬆愛知県　のり子さん　す、すみません……。そのCMって、見たことないんですゥ……。

おたよりのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「GM」係まで。

THE ROAD OF MASTER UP!



植山幹郎の
新ゲームデザイナー養成講座
実践編

マスターアップへの道

うわぁ、もう4回目なのかぁ！　うーん、早くゲームを作り始めたい！　とウズウズしている植山先生であります。そんな先生に、温かい励ましのおたよりをどうぞ。もち、ご意見・ご質問の手紙も待ってるぞい！

第4回

キャラの移動と攻撃法について



植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長

キャラクターの動き方とパッド操作の対応を考えていこう

誰でもひとつやふたつ、お気に入りの品物があると思います。私にもお気に入りの愛用品はたくさんありますが、必ず身につけているもののひとつに、小型のナイフがあります。アーミーナイフで有名なヴィクトリノックスの製品で、〝クラシック〟というナイフです。みなさんが店頭でよく見かけるスタンダードな大きさのナイフではなく、6㎝くらいの小さなものです。ナイフのほかにヤスリ、ハサミ、ピンセット、それにつまようじがついているミニナイフです。別に高価なものではありませんが、ヒモを切ったり、手紙を開封したり、爪を磨いたり、ヒゲの手入れをしたりと何かと重宝で、ここ10年以上愛用しています。ズボンのベルトに革のナイフケースをつけ、常に私の身の回りにあって役に立ってくれています。

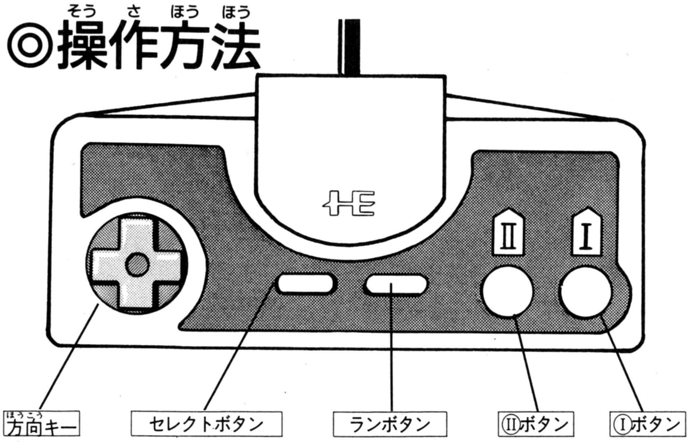
昔と違って、今はお金さえ出せばたいていのものは手に入る時代で、どんなものでも買い替えができますね。しかし、自分のお気に入りのものとなると話は別で、同じものを大事に使い続けるものです。そのうち自分の身の回りにはお気に入りのものがたくさんふえてきます。その品物たちによって、自分自身の性格とか性質とかが表れて面白いものです。別にものに執着する必要はないと思いますが、愛情を持って使うことは大切なことだと思っています。

余談はさておき、さっそく今回の講義に入ります。決めなければいけないことが山積していますから、ドンドン決めていきましょう。今回は通称〝自機廻り〟といって、主人公キャラクターの動きとか、攻撃方法を決めようと思います。決めるといっても、まだ企画段階ですから、相変わらずアバウトなままですけどね。

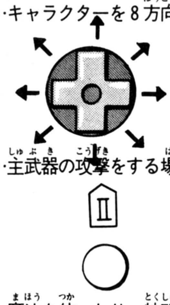
さて、プレイヤーが画面中のキャラクターを動かすためには、ジョイパッドを使用します。そこで、パッドをどのように操作するとキャラクターがどう対応して動くかを、紙に書いてわかるようにしなければなりません。

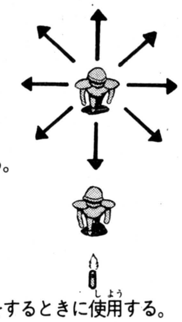
　イラスト／冨士弘　似顔絵／中野豪

◎操作方法



◯方向キー……キャラクターを8方向に動かす。





◯Ⅱボタン……主武器の攻撃をする場合に使用する。

◯Ⅰボタン……魔法を使ったり、特殊武器の攻撃をするときに使用する。

◯ランボタン……ゲームスタート時とポーズ時に使用する。ポーズ時では各キャラクターのステータスやレベルを見るときにも使用する。

◯セレクトボタン…ゲーム中のアイテム選択に使用する。

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ゲームデザイナー講座係

画面上のキャラクターは、斜め上から見た状態で表示されていますので、当然、画面上のどの方向にも動けるようにしたいですね。

パッド操作に特殊な熟練を要求するようなゲームじゃダメ

しかし、どの方向にも動けるというのが実は曲者なのです。パッドの方向キーは、構造上、上下左右の4方向の情報しか出してくれません。だからといって何も考えずに、そのまま4方向の情報のみで使用を決めてしまうと、困ったことになります。たとえば、画面上のキャラクターを右上斜めに動かす場合を考えてみましょう。入手できる情報は4方向のみですから、キャラクターを右上に動かすには、プレイヤーが上、右、上、右、というようにパッドを操作して移動させます。キャラクターは当然、ジグザグ運動をしながらの移動になります。

これでは見た目もカッコよくないし、操作も面倒くさくなるってものです。となると、方向キーの仕様は4方向より大きくしなければなりません。8方向の検出ができれば操作はかなり楽になるでしょう。現実には4方向の情報しかないのですが、プログラムのほうで8方向を検出するように対処していきます。

次に通常の攻撃方法なんですが、使用するボタンはⅡボタンに決めておきます。別に確固たる根拠があるわけじゃありません。世の中に出回っている多くのゲームの流れに合わせているだけです。横スクロールのアクションゲームならⅠボタンでジャンプ、Ⅱボタンで攻撃。シューティングゲームならⅡボタンで主武器の攻撃、Ⅰボタンで特殊武器の攻撃というのが、多くのゲームに見られる流れです。パッドの操作はできるだけ一般的な方法にしたほうが、プレイヤーは無意識のうちに操作できるメリットがあります。変わった操作方法でも慣れてしまえば問題ないという人もいますが、マニュアルを見ないと遊べないとか、パッドの操作に慣れを要するようでは、ゲーム自体に馴染みにくくなります。作り手としては、そのあたりのことを十分に考慮しておかなければなりません。

さて、それではⅡボタンを押したときの画面上の表示はどうするかを決めましょう。今回のゲームでは、たくさんのキャラクターの中からプレイヤーがどれかひとつを選択して選ぶわけですよね。まだ登場するキャラクターも決めてないわけですが、たぶん、戦士であったり、僧侶あるいは魔術師と多種多様でしょう。それから自分のキャラクターが四方八方に動き回れるということは、敵も同様に四方八方に動き回って攻撃してくることになります。このような状況で、敵と接触しなければ攻撃できないように設定してしまうのは危険です。なぜなら、攻撃のために特攻精神を発揮して敵中に突っ込み、ボロボロになりながら力まかせに進んでいくゲームになることが予想されます。そんなゲームって爽快感はないだろうし、チマチマとミミッちく進むゲームになると思いませんか?

どのキャラクターを選んでも十分遊べるシステムにしたい

また、キャラクターごとに攻撃方法を変えてしまうと、遊べるキャラクターと遊べないキャラクターが出てくる可能性があります。各キャラクターの武器はさまざまで、剣であったり、斧であったり手裏剣であったりするわけです。それらに合わせて個々の攻撃方法を変えると、飛び道具が使えるキャラクターが断然有利になります。ですから、全キャラクターの攻撃方法は統一しておきたいと思います。前にも述べましたように、敵が四方八方から攻撃してくることを考慮しますと、通常のシューティングゲームのように、弾を飛ばすような攻撃にしたいと思います。もちろん、飛ばす弾は、ある程度キャラクターに合わせて表示は変えるつもりです。これで画面上のマップ状況を見ながら、ゲームも進行できるし、どのキャラクターを選択しても、十分に敵に対抗できると思います。

次にⅠボタンですが、これは魔法とか特殊な攻撃をするときに使おうと思っています。まだ細かいことは決めていないので、今回は詳しく触れません。また、ランボタンは一般的にポーズ用に使用されていますので、同様な使い方をします。ランボタンを押すとゲームの進行が止まり、画面下にあるウインドウにステータスやレベルなどが表示されます。セレクトボタンは、アイテムを使うときの選択用としておきます。

本来なら、この程度のことでも、スタッフが集まってヤイノ、ヤイノといいながら決めるのですが、悲しいかな誌面上ともなると、私ひとりでナンダ、カンダ、ハナカンダとやらなければなりません。しかし、なんとかしてあの企画会議の雰囲気を、みなさんにも伝えたいと一生懸命努力しています。今回の講義の内容は、そのまま企画書の一部になり、図のようになります。

読者のみなさんも思いは同じかもしれませんが、セッカチな私としては、ちょっと講義のペースが遅くてカリカリしています。雑誌を通してやるのでは、これが限界なのかもしれませんね。まあ辛抱強く続けていきます。そろそろ割り当てのメモリーもなくなってきましたので、今回はこのあたりで失礼します。が、アイデア、ご意見、ご質問がありましたら、編集部までお送りください。

おたよりカムカム

いじいじパラダイス

近所のペットショップに人間に慣れてかわゆいリスザルがいる。先日、店の前を通りかかったら、金髪のパンクスがリスザルを抱きしめるようにして何か話しかけていた。寂しいのはキミだけじゃないぞ。

いきなりドトウの最終回だぜ、バカヤロー！



サルボン木村のコピー

さっそくだが、埼玉県のPN"さいたマン"、木村の顔写真を出してくれとゆーキミの希望だけどさ。「ワイセツ物だから」という理由で、残念ながら掲載できないのだ。どーしても見たけりゃ、バナナを送れ！

『桃太郎伝説ターボ』

百獣の王

今月の孤独なヒーロー

2000MAC

犬に猿にキジか……友達いないんだな……。

東京都　三国太郎太

よくいるよな、ペットを溺愛してんのはいいんだけど、「動物は裏切らないから」なーんてこと言いたがるヤツ。単に友達いねーだけだろ、おめーは。それにさ、動物のほうじゃ、べつに友達だなんて思ってねーんだよな、これが。桃太郎も、キビダンゴで買収して友達になってもらったんだもんな。淋しいヤツだぜ！

『ワードナの森』『レインボーアイランド』『ストライダー飛竜』『フォゴットンワールド』

今月の便秘

1500MAC

ムダな抵抗はやめて、おとなしく出て来なさいっっ!!

北海道　矢野大

出そうで出ない……まるで便秘に苦しむ木村のウンコみたいなソフトである。カンチョーでもなんでもして、さっさと出したほーが身のためだぞ。これがホントのクソゲーなんちゃって……あ、冗談ですよ、冗談。

『はなたーかだか!?』

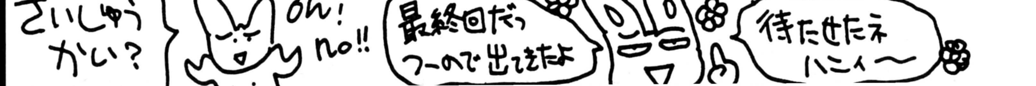
今月のデブはイヤ

1000MAC

祝・小結昇進……あ、あれは、たかはーなだか!?

静岡県　チダベン

「関取も、引退すれば、ただのデブ」とゆー句がある。貴花田クンも、ただのデブに戻るその日まで、がんばってほしいものだ。ただのデブほど悲しいものはないもんなー……って、木村のことじゃないぞ、おい！





にがお絵コーナー



⬅兵庫県／大国智志　雪男みたいだな。400MAC。



⬅千葉県／バヤリース　なんかカワユイぞ。400MAC。



⬅宮城県／イボンヌのかくし子　400MACを進呈する。



⬆愛知県／イボンヌうんちII　400MACをやるよ。



⬆大阪府／藩舞羅飛大将　やはり大味？　400MAC。



⬆北海道／サルダス　どこがシブイ!!　400MAC。

さて、恒例の「にがお絵コーナー」。今月は、千葉県の〝バヤリース〟と兵庫県の大国智志のが、なかなかカワイかったぞ。いかにも、「いーかげんに描きました」って感じの線がいい味出してるな（ホントかよ）。それから北海道の〝サルダス〟（あんた、常連だね）、木村はこんなウンコずわりしねーぞ。なぜなら、ウンコずわりをすると、条件反射でホントにウンコをしてしまうからだ。パンツ汚したくないから、ウンコずわりしないよーに気をつけてんだぞ、まいったか！



今月の天敵

『コブラII　伝説の男』

美女には強いが、マングースにゃ弱い!?

千葉県　みちのくひとり旅

そりゃまー、コブラの天敵はマングースだもんな。左腕にサイコガンを仕込んだ男も、マングースにゃ勝てないらしい。あんなイタチみたいなチョロい動物にやられるよーじゃ、たいした男じゃねーわな、ヤツも。

500MAC



今月の貧乏人は麦を食え!

『大魔界村』『パチ夫くん　幻の伝説』

やっと買えた……

沖縄県　ヴァディス

そーだよな、オモチャのくせに高すぎるよな……なーんて木村が同情すると思ったら大マチガイだ。おめーが貧乏なだけなんだよっ。「貧乏人は麦を食え」と、昔の大臣も言ったんだぞ。すぐクビになったけど。

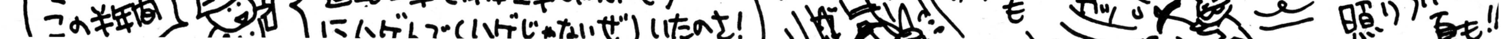
500MAC

なめとんのか!! オメーはよォ

さて、今月のサラシ者は、愛知県の野口五朗。『F1サーカス'91』のコピーが、「デブはちんかす九州一」……下品なヤツだな、おめーはっ！　九州一のちんかすって、どんなちんかすだよ。九州一クサいのかよ（それはスゴイ）。100MACやるけど、お礼にちんかす送ってくるんじゃねーぞっ！

最後に一発

さて、突然だけれど、サルボン木村のコピー天国は、今回でおしまい。いよいよ木村は動物園に売られることになったらしい……しくしく。もしも木村に会いたくなったら、バナナかラッキョを持って、上野動物園に来ておくれ。ま、いままでたくさんの投稿、ありがとーな。また会おうぜっ！



まぬけづらさんいらっしゃ〜い

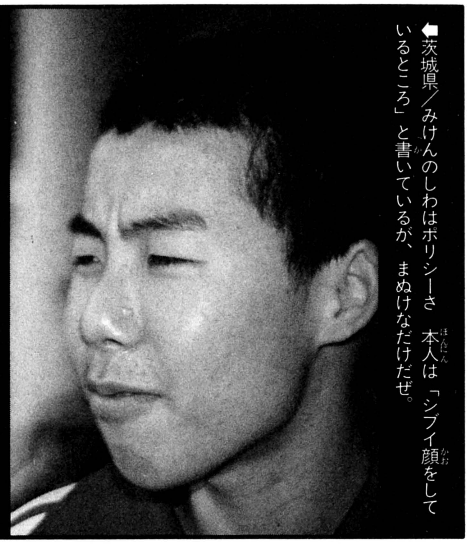


今月のチャンプ!!



⬅広島県／川ちゃんマン　板前さんのような角刈り頭がスガスガしいナイスまぬけづら。このままノビノビ育ってくれよ!!

準チャンプだぁーっ!!

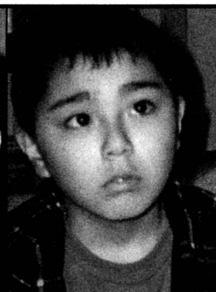


⬅茨城県／みけんのしわはポリシーさ　本人は「シブイ顔をしているところ」と書いているが、まぬけなだけだぜ。

その他のまぬけづらさん大集合♪



⬆宮城県／ダイドゥー
弟の写真だってさ。



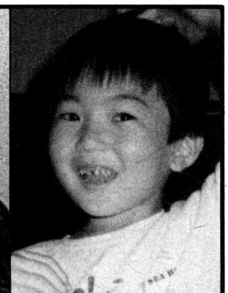
⬆愛知県／ラピュエル
フツーすぎるぞっ!!



⬆宮城県／鎌田秋広
寝起きの顔だそうだ。



⬆大阪府／藩舞羅飛大佐　キミの父上か？



⬆宮城県／勝負師箕川
拳法をしているんだと。



今月のチャンプは"川ちゃんマン"の角刈り頭でちょっとオヤジくさいまぬけづらに決定だ。つつしんで1500MACを贈っちゃうぞ！　準チャンプは"みけんのしわはポリシーさ"(長ったらしいペンネームだな。うざったいぞ)。ポリシーだかなんだか知らんが、みけんのしわはジジイくさいだけだよな。とにかく1200MACを進呈するぜ。

その他の人々の中では、"ダイドゥー"の写真が目立った。なかなか味わい深いまぬけな笑い顔がよい。800MACをあげよう。あとのまぬけづらさんたちはちょっとフツーすぎる。"ラピュエル"は、「TVゲームのやりすぎでこうなった」ってコメントつきだけど、どこがこうなったっていうんだよ！　と言いたい。また、鎌田は素材はよさそうなのに努力していない点が残念だ。キミはまだまだまぬけづらになれるぞっ!!　"ダイドゥー"以外のその他の人々には各500MAC。

クイズの花♡園

数字はその列を連続して塗りつぶすマス目の数を示している(5・3なら5マス連続して塗りつぶしてから、1マス以上あけて、また3マス連続で塗りつぶすこと)。なお、その列のどこから塗り始めるかがポイントだぞ。タテとヨコの数字どおりにすべて塗るとある言葉が現れる。それが今月の答え。ハガキに答えを書いて送ろう。しめ切りは9月14日。このパズルのコツは、塗りつぶさないマス目を黄色などの色エンピツでハッキリさせることだ!!

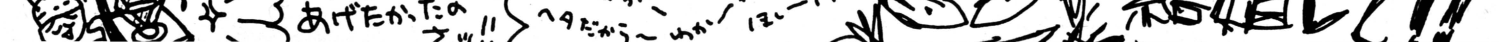
						2	2	2															
						2	2	2												2	3		
				8	8	2	2	2	0	8	8	3	3	3	8	8	0	8	8	2	3	6	4
			5																				
			5																				
			2																				
	5	2	2																				
	5	3	2																				
	2	3	2																				
5	4	2	4																				
5	2	4	5																				
2	4	2	3																				
2	3	2	2																				
2	2	2	2																				
		2	3																				
			5																				
			4																				

9月号のクイズ当選者発表

先月号のコンピュータグラフィックスパズルの答えは「②戦闘機」。当選者は下記の5名です。おめでとう!!　それぞれに1000MACを贈ります。村井一介(北海道)、渡辺拓水(青森県)、小林孝太(新潟県)、島田幸人(富山県)、中村友森(島根県)。




漫畫少女
かね子
題字(書) 原律子
それから三年の年月(としつき)をへて、かね子は、漫畫家になってゐた。
あーいそがしいいそがしい。
ベレー帽
かね子は、すげーいそがしいうれっ子の、漫畫家だったが
かね子ちゃまの乙女チック・ロマン
まんがでポン♡
すげー、時代おくれのおとめちっく少女誌から
少年ジャンプとか青年誌のいろんなのとか
あと、オヤジの本とか、新ぶんとか、
さぶとか、スウィンガーとかにまで、まんが(内容全て同じ)をかいたり
あと、珍遊記とかものってゐる本
かね子
あと、例のコミケットとかに人のまんがのコスプレをしてあらはれたり、
うちラムだっちゃー
くねくね
おたくやろう
¥1000
なんか、電通のかんちがひでCFにでちゃったり、
おしょーゆ
それから、家に男(複数)をひっぱりこんでけだもののよーな夜をすごしたりしてゐた。
あ、もっとつよく
PCのどく者は、みたことのないしたぎ。
男
男
男
しかし、実はまだ処女のかね子であった。
処女まくだけはまもらなくては。
前號のつづきは一体…
ブック

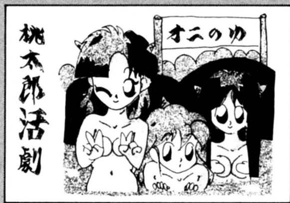

これをあげたかったのさッ!!
ことーばが、ヘタだから～わかーってほしーい
結婚して!!

ゲーム★イラスト展

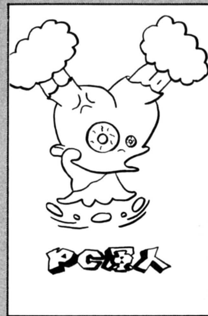
バラエティ豊かなゲームイラスト展ですっ。いろんなタイプのイラストが送られてきているでしょ。『ソーサリアン』のイラストを送ってきてくれた"ふぉっくす"さん。トーンをビッと貼りこんで手が込んでるね。"YANBI"さんのオニのゆはちょっと色っぽくてカワイイ!! いやらしくないところが好きです。"ロットン"さんの『ポピュラス』はパニックって感じがよく伝わってくるわ。恐怖の表情が秀逸だと思いますっ。



⬆愛知県／ふぉっくす　なかなか力作ね。500MAC。



⬅埼玉県／YANBI　かわいい♡　500MAC。



⬅兵庫県／PC原人だいすき　頭ドッカン！と大爆発。400MACを贈るね。



⬆東京都／闘いのワンダーランド　キミの処生訓なの？　400MAC。



⬅宮城県／ボンバーマン　400MACをどうぞ。



⬅奈良県／ロットン　神の奇跡も人々にとっちゃいい迷惑よね。500MAC。

天声珍語

イラスト／盛本康成、今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平

時 すでにお寿司をさす言葉。　意味／寿司の食べごろ（愛知県／ラピュエル）
バカバカしくていいぞ。500MACだ。

福 助盆に帰らず　意味／とても忙しい人のたとえ。（奈良県／アイ・アム・ア・ポリスマン）
福助の顔が浮かんできて、思わず笑ってしまうぜ。500MAC進呈する。

恩 をアダルトビデオで返す　意味／恩返しは必ずやろう。（千葉県／リョフ）
いい心構えしてるじゃんか。400MAC。

爆 竹の勢い　意味／破裂するような勢いのこと。（東京都／ワキャキャ）
バチバチ音がしそうだな。400MAC。

さかさ言葉でドン!!

銅　宇津井健氏は神経痛　東京都／関口健二

銀　草の名は知らず　めずらし花の咲く　埼玉県／うどしのエリー

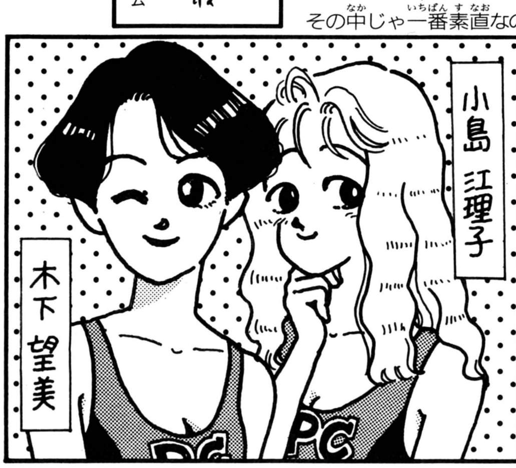
金　わたし、マイコン、うまい　東京都／小野深夜

スカ　ネクタリスは、スリたくね　岡山県／スライム

栄光の金賞に輝いたのは"小野深夜"なんてふざけた名前のキミだ!! ペンネームじゃないよな？ 本名書き忘れじゃないよな？ とにかく1000MACを贈る。銀賞は"うどしのエリー"の美しい回文に決定。800MACだ。銅賞は神経痛の宇津井健へのお見舞いという意味もこめて関口に、500MAC。スカは"スライム"。これと同じような作品がたくさん送られてきてイヤになった。その中じゃ一番素直なので、100MAC。

いままでドーモありがとう!!

みんなはもううすうす気づいただろうが、実は「いくパラ」は今回が最終回である。いままで山のようなおたよりを送ってくれてありがとう!! みんな、達者で暮らせよ!! 来月号からは下記のとおり、斬新な読者ページがスタートするのだ。「いくパラ」以上にごひいきにしてやってくれ。くれぐれもヨロシクな。



イラスト／パディ小暮

次号から新しい読者ページが始まります。その名も…

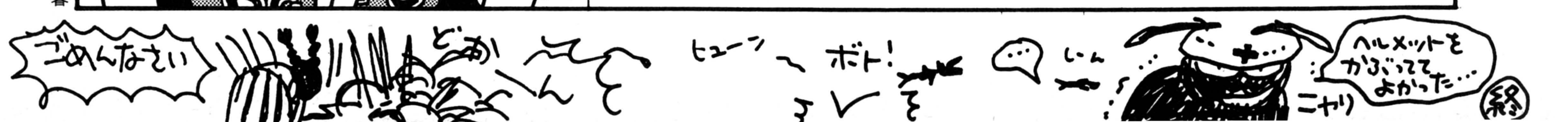
ごひいきネットワーク

- RPGファンクラブ
- キャラクタ追っかけ隊
- スポーツゲーム愛好会
- シューティング撃破同盟
- アクションゲーム応援団
- おたよりコーナー

みなさんこんにちは、小島江理子です。この本をいつも読んでくれている、ゲームが大好きなみなさんひとりひとりを結ぶページにしたいな、と思っています。みなさんのおたよりが頼りです。よろしくお願いしますね!!

こんにちは、木下望美です。今度新しく左の6つのコーナーを設けます。PCエンジンのゲームについて、あなたがみんな、そして私たちに聞いてほしいと思うことがらを書いて、コーナー別に送ってください。待ってます!!

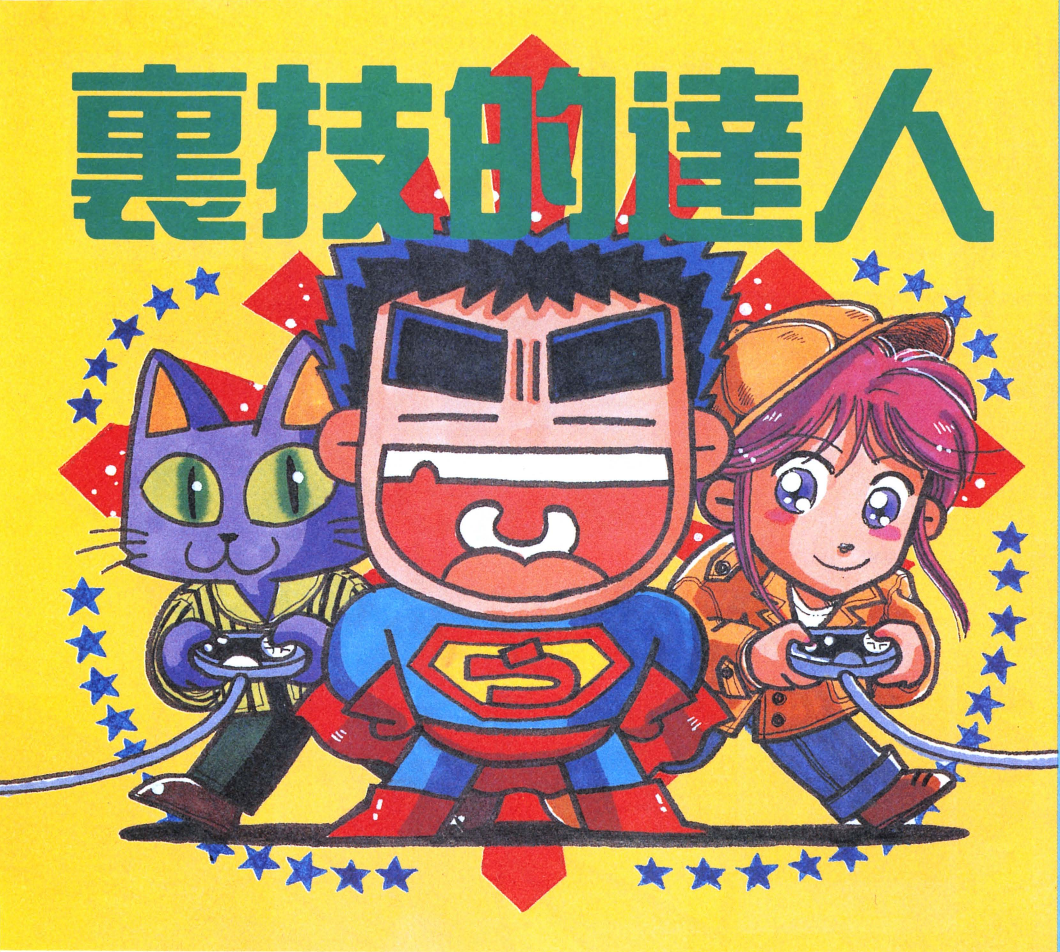
〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊕PCエンジン編集部　ごひいき○○係





イラスト／今わ野Q太郎

裏技的達人



そろそろ秋の気配 裏技22本!!

今月も超人気作『F1サーカス'91』の裏技一気大公開をはじめ、『ファイヤープロレスリング 2nd BOUT』の隠し技大公開、『精霊戦士スプリガン』『ヴァリスⅣ』『BURAI 八玉の勇士伝説』など人気タイトルの大技がめじろおしだ～っ！

マークの見方

特上 3000MAC &5000円	松 2500MAC &4000円
竹 2000MAC &3000円	梅 1500MAC &2000円
草 1000MAC &1000円	おこぼれ技 雑草 500MAC &500円

超人気作『F1サーカス'91』

いきなりMcRalen&FERRALIだッ！

特上

神奈川県　内野卓くん

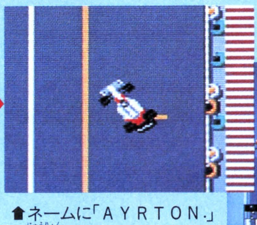


ゲーム開始直後のU.S.A.GPから、いきなり超エリートレーシングチームの「McRalen」と「FERRALI」のマシンを操ることができるぞ！　やり方はカンタン。おのおののパスワードを、ネームエントリー時に入力すればOKなのだ。

McRalen

パスワード

AYRTON.



⬆ネームに「AYRTON.」と入力すれば、いきなりMcRalenのマシン！

⬇速い！　ハッキリいって速すぎます！　優勝も目前か!?



FERRALI

パスワード

ALAIN.



⬆「ALAIN.」とエントリーすればFERRALIのマシンでスタートだ！

⬇イタリアの荒れ馬を乗りこなすことができるか、キミは!?



特上

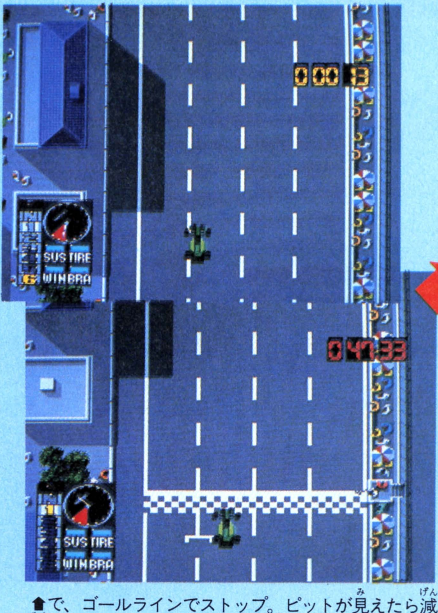
絶対にポールポジションが取れるのダッ！

大阪府　寺本竜也くん

セナもプロストも敵じゃないゼッ！

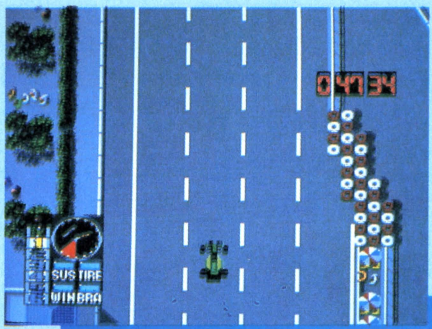
初代『F１サーカス』の超裏技、「絶対ポールポジション技」が『F１サーカス'91』でも使えるぞ。予選の２周めでラップタイムを計るときに、ゴールラインで４～５秒ほど止まり、少しずつ前進してタイムの色が赤から黄色に変わったら、セレクトを押して予選を終了させよう。すると、やたらと速いタイムが出て、ポールポジションが取れるんだ。ただしこの技は、第３戦めのサンマリノGPまでしか使えないから気をつけてね。

⬇タイムアタック・スタート！　別に速いタイムを出さなくても、リタイヤしなけりゃＯＫだよん。



⬆で、ゴールラインでストップ。ピットが見えたら減速しないと、ゴールラインを突破しちゃうぞ。

⬇ゴールラインで４～５秒ほど止まってからチョロチョロと前進し、タイムが黄色に変わったらセレクトを押す。



➡このタイムを見よ！　だけどこの技って結構成功率が低いの。でも、がんばってね。



裏技一気大公開!!

松

気分はF１観戦気分！　これがウォッチモードだ！

福島県　マンセルくん



タイトル画面でコマンドを入力すると、全16戦の中から好きなレースをみることができるウォッチモードになるぞ。方向キーでみたいレースを選択して、Ⅰボタンで決定だ。コンピュータの正確な走りを盗み取れッ！

コマンド

方向キーの右と
セレクトを押しながら
Ⅰを押す

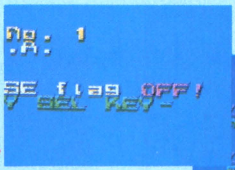




⬆セレクトを押して、"flag"を"on"にしてからⅠを押すと、どうなるか……!?

⬇レース開始！　どのボタンを押しても終わらないぞ。





⬆"flag"を"off"にしてⅠを押すと、スターティンググリッドから始まるぞ。

⬇なにかボタンを押せばレースは終了するぞ。



超人気作『F1サーカス'91』



そこまでして勝ってうれしいか!? inモナコGP!

富山県　川崎貴志くん

モナコGPで絶対に優勝できる技を紹介しよう。モナコGPがスタートしたら、トンネル前のヘアピンカーブのところで自分のマシンを停止させよう(写真を参考にしてね)。すると、次から次へとライバルのマシンがヘアピンを曲がりそこねてガードレールへ激突し、リタイヤするぞ。すべてのマシンがリタイヤしたら、あとは安全運転でゴールをめざせば、優勝はキミのモノだ。

⬇モナコＧＰスタート！フフフのフ（不敵な笑い）。





⬆ヘアピン前のストレートで徐行！

⬇そして、この位置で止まるッ！　ヘアピン前のストレートからラインを合わせると楽だよ。



⬇しばらくすると他のマシンが次々と……。



ライバルはすべてリタイヤだ～ッ!





本戦の周回数が2周になれば楽になるってもんだ！

埼玉県　渡辺一夫くん

メニュー画面の「COURSE」を選び、方向キーの下とⅠボタンを画面が変わるまで押し続けよう。「ポーン」とチャイムの音が鳴ればコマンドは成功。本戦の周回数が、たったの２周になるぞ。



⬆この画面でコマンドするんだ。

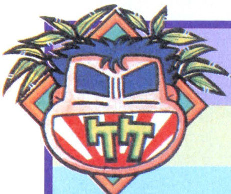
コマンド

方向キーの下を
押しながら
Ⅰを
押し続ける

⬅とりあえず、予選をクリアしないことにはナニも始まらないのダ。



⬅予選通過後、周回数を見ると、なんと２周になっているぞ。



スターティンググリッド・あれこれ……

愛知県　ＫＹＯＮ²くん

予選通過後に表示されるスターティンググリッド画面で、いろんなことができるぞ。方向キーの上を押すと早送り、下かランを押すと一時停止、上とセレクトを同時に押すと、超早送りになるんだ。

➡スターティンググリッド画面が自由自在になるぞ。





⬆自分のタイムとライバルのタイムを比較したいときは方向キーの下を押して、じっくりと！

早送り・停止ができるんだ

裏技一気大公開!!



これでバッチリ！　サーキットの天候自由自在!!

佐賀県　満上俊一くん



➡この画面で設定したい天候のコマンドを入力するんだ。

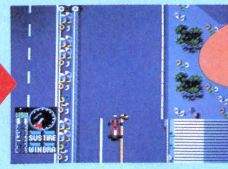
雨がザーザーのウェットレースにどうしても勝てない！　な〜んて人に、この「天候自由自在技」を捧げよう。やり方は簡単。メニュー画面の「COURSE」を選んで、設定したい天候のコマンドを入力すればOKだ。これで雨もコワくないゾ。

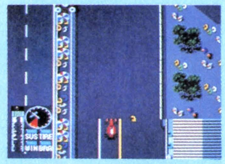
コマンド

はれ──→方向キーの上を押しながらセレクトを押し続ける

くもり→方向キーの右を押しながらセレクトを押し続ける

あめ──→方向キーの左を押しながらセレクトを押し続ける



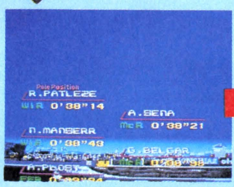






コースレコードデリートだ！

福岡県　瓜生大地くん



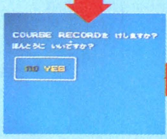
⬆デモのスターティンググリッドでコマンドを入力！

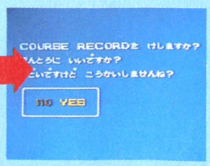
コマンド

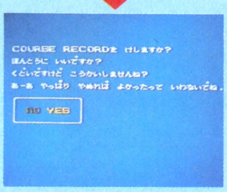
方向キーの右を押しながら①を押す

タイトル画面の後にデモでスターティンググリッドが流れるけど、このときに右のコマンドを入力すると、コースレコードデリートモードになるぞ。ただし、バックアップユニットなどでデータセーブしていないとダメだよ。









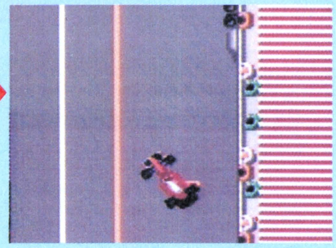
➡なにもこんなにしつこく聞いてこなくても、いいような気が……。



メニュー画面に戻りたい！

福井県　清水誠くん





⬆あぁッ、しまった！　セッティングを終えていないのに……！

ワールドチャンピオンシップで自分のセッティングを設定する前に、予選を開始してしまった！　このまま走ってはいいタイムは出せないし、かといってリセットしたらまた最初からだ！　さぁ、こんなとき、キミならどうする!!　ハイ、こんなときは、あわてずさわがず、セレクトをポン！　予選スタート直前でも、これでふたたびメニュー画面に戻ることができるぞ。



⬅でも安心。予選スタート前なら、メニュー画面に戻れるぞ。



➡ほら、ね。これでセッティングしなおして、レッツ・ゴーだ！

特上 ついに発見！　全16選手隠し技大公開!!

人気急上昇中の『ファイプロ２』の全選手の隠し技がついに発見された。前号のふろくでも空欄のままだったこの大技を一気に公開するぞ!!　やり方は普通の技といっしょ。タイミングをあわせて、①と②ボタンと各レスラーごとの方向キーを押すんだ。ただこの技は、判定がかなりキビシイ。それだけに破壊力がある技ということなんだ（中にはなんでこんな技が？　というのもあるけど。逆水平チョップとか……）。

これらの技を自在に使いこなせるようになったら、ワールドチャンピオンも、もうキミの手にあるのも同然。あとはキミの腕しだいなのだ。健闘をいのるぞ!!

コマンド

Ⅰ＋Ⅱと、各レスラーの方向キーを押す

ビクトリー・武蔵　＋下　パワーボム



破壊力 28

冴刃明　＋右　ヘッドバット



破壊力 22 ★

ハリケーン・力丸　＋右　逆水平チョップ



破壊力 11

トミー・ボンバー　＋左　空手チョップ



破壊力 20

サンダー・龍　＋左　卍固め



破壊力 19

ミスター・K　＋右　リフトスラム



破壊力 12

ブレード・武者　＋下　フロントスープレックス



破壊力 15

クラッシャー・新也　＋上　パワーボム



破壊力 28

ナック・将勝　＋下　ブレーンバスター



破壊力 22

ブラック・カジワラ　＋左　ジャーマンスープレックス



破壊力 26

スーパー・カイザー　＋上　掌底



破壊力 14 ★

マスクド・ユニコーン　＋右　フロントスープレックス



破壊力 15

アトミック・ブラスター　＋上　パワースラム



破壊力 26

アックス・モーガン　＋下　カナディアンバックブリーカー



破壊力 18

スター・パイソン　＋左　パワースラム



破壊力 26

ヒットマン・セイバー　＋上　パワーボム



破壊力 28

★印は流血する可能性のある技です。

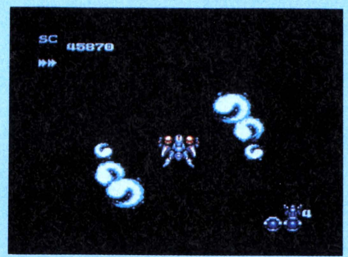


精霊戦士スプリガン

千葉県　スパークメンくん

残機を10機追加してクリアをめざそうッ！

どのレベルでもいいから、ゲーム中にポーズをかけて、右のコマンドを入力してみよう。なんと、残機が10機も追加されるぞ！　ノーマルレベルがまだクリアできない人も、残機が10機も増えればクリアできるんじゃないかな。このコマンドは１ゲーム中に１回しか使えないけど、コンティニューすれば、また使えるよ。



⬆ゲーム中に、ドコでもいいからポーズをかけてコマンド。スタート直後だってＯＫだ。

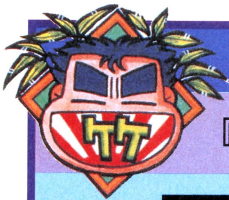
コマンド

Ⅰ、セレクト、
Ⅱ、セレクト、
Ⅰ、セレクト、
Ⅱ、セレクト
と押す





⬆コマンド入力後、ポーズを解除すれば、残機が10機追加〜ッ！
➡これだけ残機があればクリアできるよね!?



ヴァリスⅣ

広島県　北野一郎くん

『ヴァリスⅣ』でバックアップの整理ができるのだ

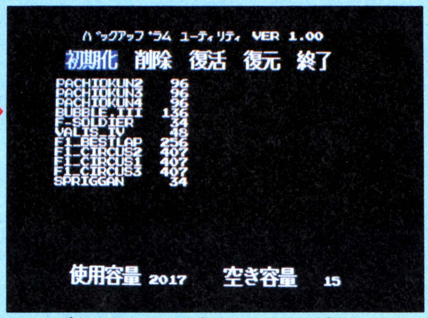


➡いわずと知れたタイトル画面。ここでコマンドを入力するのです。

タイトル画面でコマンドを入力すると、インターフェースユニット内のデータの整理ができるぞ。データの整理を終えて、ゲームを再開するときは、かならずリセットしてから、ね。

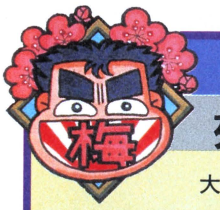
コマンド

セレクトを押す



⬆この画面でデータの整理ができるぞ。古いデータやいらないデータはジャンジャン消しちゃえ！

間違って必要なデータを消すなよ！



ファイナルブラスター

死んだ瞬間にポーズすると

大阪府　西川知輝くん

自機がやられた瞬間にポーズをかけると、自機がひっくりかえってしまうぞ。ポーズのタイミングが超シビアだが、やってみる価値はある！



⬅わざとやられに行くのが、一番てっとりばやい（笑）。



➡やられたらスグにポーズ！まるで『ゼビウス』みたい。

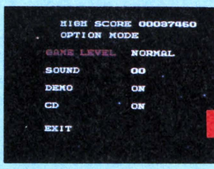


精霊戦士スプリガン

ジェガ&リカートの説明

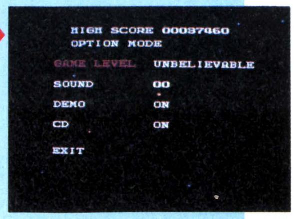
埼玉県　矢作信博くん

オプションモードのゲームレベルを選択するときに、Ⅰボタンか Ⅱボタンを押すと、各レベルについて主人公のジェガとリカートのコメントが聞けるぞ。



⬆ノーマルからアンビリーバブルまで聞けるぞ。

⬇各レベルごとのコメントがなかなか楽しいぞ。一度は聞いてみてねっ！

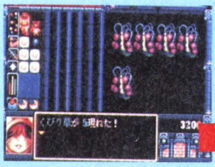


BURAＩ 八玉の勇士伝説

東京都 ウキキくん

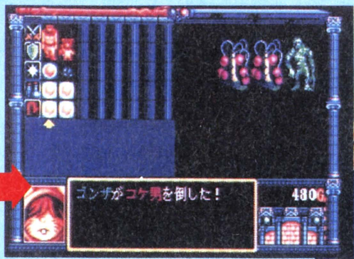
これは便利！ オートバトルで楽々勝利？

あの話題作『BURAＩ』に、パソコン版にもあったオートバトルが隠されていたぞ!! このオートバトルシステムがすぐれもの。状況を考えてH.P.が多いときはガンガン攻撃、少ないときには防御にまわるなど、見事なまでの働きぶり。これさえあればもう、勝利あるのみ!?



⬅戦闘に入ったら、コマンドを入力するんだ。これで楽ができるってもんだ。

コマンド
左を押しながら
①を押す



⬅オートバトル〜〜！ これさえあれば百人力、鬼に金棒。まったくホントに賢くて頼りになるんだよなぁ〜。



➡H.P.が少なくなると、防御しだして、もっとへると回復を選ぶなどと、頼りになるぜ。

PC原人2

東京都 山広隆一郎くん

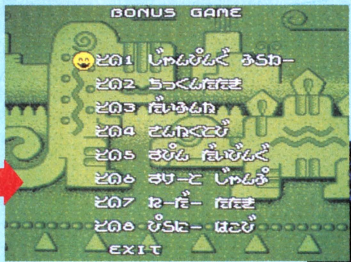
ボーナスステージの練習モードを発見したぞ！

ボーナスステージだけをプレイできる「ボーナスステージ練習モード」が発見されたぞ。タイトル画面でランを押して、モード選択画面になったら右のコマンドを入力しよう。画面が変わって、ボーナスステージセレクト画面になるぞ。ジャンピングフラワーや、ちっくんたたきなど、全8面のボーナスステージが、自由にセレクトできちゃうのだ。



⬅モードを選ぶ画面でコマンドを入力するのだ。ピシッと正確にコマンドしてね。

コマンド
Ⅱを押しながら
ランを押す



⬅ボーナスステージセレクト画面で、プレイしたいボーナスステージを選んで、①ボタンでスタートだ！



➡ボーナス面を完全に攻略すれば、「PC原人2」は極めたも同然!? ニガ手なボーナス面を克服しよう！

レーシング魂

サウンドテストだぜい！

石川県 竹田一くん

『レーシング魂』のサウンドテストモードを紹介しよう。『レーシング魂』の曲はどれもカッコイイ曲なので、サウンドテストでじっくり聞いてほしいな。サウンドテストのやり方は、タイトル画面でコマンドを入力すればOKだよ。



コマンド
セレクトを
押す



⬅タコメーターのようなグラフィックイコライザーがイカす！

改造町人シュビビンマン2

工事人の落とし物……

富山県 永田孝次くん

1面で一定のところまで進み、工事人が通過するのを待ち、工事人が画面外へ消えたら、工事人を追って画面を左にスクロールさせよう。すると、工事人の落とし物が発見できるぞ。なんだかなぁ（笑）。





⬅1面。ココまで来たら停止しよう。そして……。

⬇なぁんと！ 工事人の落とし物があるじゃありませんか。



⬆工事人の後を追って左へ行くと……!?

ファイナルソルジャー

石川県　桜井隆輔くん

縦スクロールシューティングは縦画面でプレイ！

先月号で紹介したステージセレクトコマンド（タイトル画面で「NORMAL」に設定し、左、左、①、右、右、Ⅱ、上、下、上、下と押す）を入力した後、コマンド入力してリセットすると、縦画面モードになるぞ。



⬆コマンド入力後のこの画面で、さらにコマンドするんだ。

コマンド
左、左、Ⅰ、右、
右、Ⅱ、上、下、
上、下と押す

⬇コマンド入力後、チャイムが鳴ったらリセット！





⬆ゲーセン気分の縦画面モードで楽しもう！

PC原人2

宮城県　珍さんくん

画面外でギャロッパを倒してゲーム続行不能!?

ラウンド1－2「おひるね村」の最後に登場するギャロッパを画面外で倒すと、スクロールが止まって完全にハマってしまうぞ。こうなったらもう、残された道はリセットしかないのだ。



⬆まずは最強の噴人に変身するのだ。そして……？



⬅この辺でボンク（地面への頭突き）して前進するんだ。



⬅ダメージ音が鳴るものの、画面は止まったまま……。

パワーリーグ4

ジーサンズ登場ッ！

静岡県　石原直人くん

⬇ペナントとオールスター以外の全てのモードでOKだよ！

チーム選択時に、ランを押しながら①を押すと、チームがジーサンズになる。



⬅この画面でランを押しながら①を押す。



パワーリーグ4

ヒュービーズ登場ッ！

東京都　MASAくん

⬇ジーサンズのライバルチームなのだ。

『パワーリーグ』シリーズの、もう一つの隠し強豪チーム・ヒュービーズも発見された！　チーム選択時に、セレクトを押しながら①を押せばヒュービーズでプレイボールだ！



キミの裏技が頼りなのです

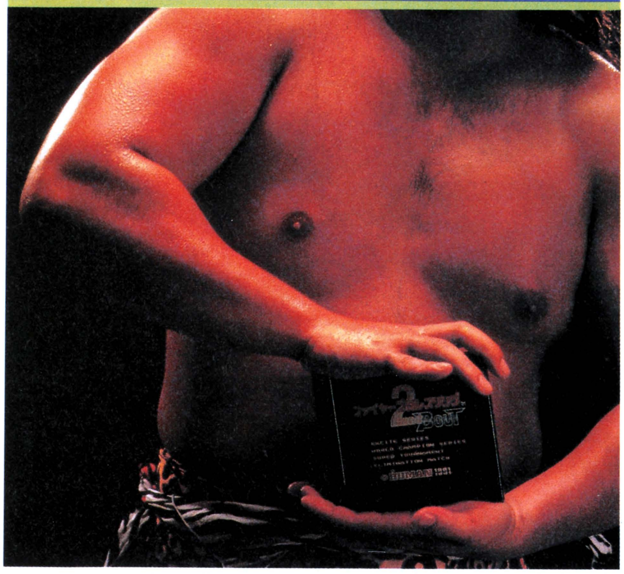
見つけたらすぐに出そう！　裏技のハガキ

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキにワザのやり方をひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先まで送ってくれ。FAXでもOKだよ！

あて先・送り先

〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部　ウラワザ係
FAX　(03) 3221-9800

達人道場 その1



㊙データ&㊙テクを大公開！

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

ヒューマン／発売中／¥6,900

SPG 4M

今号では全16選手の長所・短所がひとめでわかる㊙データリストと、選手ごとの㊙必殺テクニックをどーんと大公開しちゃうぞ！ 前号のふろくとあわせて読めば、『ファイプロ2』のチャンピオンベルトはキミのものだっ！

全選手の特徴がカンペキにわかる！

ビクトリー・武蔵

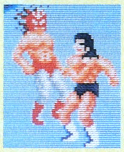
タックルで敵を倒したら、すぐに引き起こしてエンズイギリ！ パイルドライバーも破壊力バツグンだ。



攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■■■□
□■■■■	パンチ	■■■□□
□■■■■	投げ技	■■■■□
□□■■■	パワー	■■■□□
□■■■■	関節技	■■■■□
□□□□■	ラリアート	■■■■□
□□■■■	飛び技	■■□□□

ハリケーン・力丸

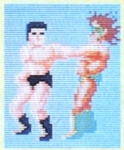
タックル→引き起こしてのドロップキックでスタミナを奪い、ラリアートやパイルドライバーにつなごう。



攻撃力		防御力
□□□■■	キック	■■■□□
□□■■■	パンチ	■■□□□
□■■■■	投げ技	■■■■□
■■■■■	パワー	■■■■□
□■■■■	関節技	■■■■□
□■■■■	ラリアート	■■■■□
□□■■■	飛び技	■■□□□

サンダー・龍

エンズイギリ2連発が決まるようになるまで、どうやって敵を痛めつけるかがポイント。とどめはパワーボム！



攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■■□□
□□■■■	パンチ	■■■□□
□■■■■	投げ技	■■■■□
□■■■■	パワー	■■■□□
□□■■■	関節技	■■■□□
□□■■■	ラリアート	■■■■□
□□■■■	飛び技	■■■□□

ブレード・武者

敵の動きを止められる毒霧を有効に使おう。初心者はドロップキック、上級者はラリアートにつなぐといい。



攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■■□□
□□■■■	パンチ	■■□□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□□■■■	パワー	■■■□□
□□■■■	関節技	■■■□□
□□■■■	ラリアート	■■■□□
□■■■■	飛び技	■■■■□

冴刃　明

返されることのないキャプチュードを連発し、敵のスタミナを奪おう。敵が棒立ちになったら大車輪キック！



攻撃力		防御力
■■■■■	キック	■■■■■
□□■■■	パンチ	■■■□□
□■■■■	投げ技	■■■■□
□■■■■	パワー	■■■□□
□■■■■	関節技	■■■■□
□□□□■	ラリアート	■■■□□
□□□■■	飛び技	■■□□□

トミー・ボンバー

自分からダッシュしてのジャンピングニーが有効。すかさずドロップキックを決めよう。バックドロップも効く。



攻撃力		防御力
□□□■■	キック	■■□□□
□■■■■	パンチ	■■■□□
■■■■■	投げ技	■■■■■
□■■■■	パワー	■■■■□
□□■■■	関節技	■■■□□
□□■■■	ラリアート	■■■■□
□□■■■	飛び技	■■□□□

ミスター・K

技は豊富だがどれも威力が小さいので攻め続けることが大切。カナディアンが決まるようになれば勝機も……。



攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■□□□
□□□■■	パンチ	■■□□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□□■■■	パワー	■■■□□
□□□■■	関節技	■■□□□
□□□■■	ラリアート	■■■□□
□□□■■	飛び技	■■□□□

クラッシャー・新也

必殺技のDDTは返される心配がない技だけに、安心して連発してやろう。とどめはもちろんパワースラム！



攻撃力		防御力
□■■■■	キック	■■■□□
□□■■■	パンチ	■■■□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□■■■■	パワー	■■■■□
□□□■■	関節技	■■■□□
□□■■■	ラリアート	■■■■□
□□□■■	飛び技	■■□□□



表の見方　攻撃力と防御力

掌底は「パンチ」、ボディスラムは「パワー」というように、すべての技は7つのタイプにわけることができる。どの技がどのタイプに属しているかは右の表にくわしく載っているので、そっちを見てね！

ところで、各レスラーは技のタイプごとに5段階の攻撃力と防御力を持っている。武蔵のキックを例にとると攻撃力＝3、防御力＝4ってワケ。そしてこれらを下の式にあてはめることによって実際のダメージを算出することができるんだ（式の「攻撃力」は攻撃している側のもので、「防御力」は攻撃されている側のものだよ！）。ただし必殺技だけは技のタイプに関係なくつねに攻撃力＝5として計算されるので注意してね！

なお、右の表で初めて出てきた「リバーススープレックス」の破壊力は、12として計算してくださいね！

$$ダメージ=破壊力+\left(破壊力\times\frac{攻撃力-防御力}{4}\right)$$

技一覧表

キック
キック
ローキック
ミドルキック
ローリングソバット
エンズイギリ
大車輪キック
ニーリフト

パンチ
パンチ
掌底
エルボースマッシュ
ハンマーブロー
逆水平チョップ

投げ技
バックドロップ（ホールド）
ブレーンバスター
キャプチュード
ジャーマンスープレックス
フロントスープレックス
リバーススープレックス

パワー
ボディスラム
パワースラム
ヘッドバット
急所攻撃
鉄柱・鉄柵攻撃
ショルダータックル
リフトスラム
アトミックドロップ
パイルドライバー
パワーボム
DDT
スリーパーホールド
ベアハッグ
カナディアンバックブリーカー

関節技
卍固め
脇固め
腕ひしぎ逆十字
膝十字固め
フロントフェイスロック
逆エビ固め
サソリ固め
コブラツイスト
鎌固め

ラリアート
ラリアート
アックスボンバー
フライングラリアート

飛び技
ドロップキック
ジャンピングニーパット
ボディアタック
フライングクロスチョップ
フライングニードロップ
フライングボディプレス
フライングエルボードロップ
ムーンサルトプレス
プランチャー
トペ・コンヒーロ

ナック・将勝



掌底を使いまくろう。問題はその後の展開だが、安全策でいくならば関節技で攻めていくのがいいだろう。

攻撃力		防御力
□■■■■	キック	■■■■□
■■■■■	パンチ	■■■■□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□□■■■	パワー	■■■□□
□■■■■	関節技	■■■■□
□□□□■	ラリアート	■■■□□
□□■■■	飛び技	■■□□□

スーパー・カイザー



地道なキック攻撃でスタミナを奪い、棒立ちの敵に自分からダッシュしてのクロスチョップをねらおう。

攻撃力		防御力
■■■■■	キック	■■■■■
□■■■■	パンチ	■■■□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□□■■■	パワー	■■■□□
□□■■■	関節技	■■■■□
□□□□■	ラリアート	■■■□□
■■■■■	飛び技	■■■■■

アトミック・ブラスター



エルボー→ドロップキックで敵を弱らせ、フライングラリアートへ。ただしスカされることもあるので要注意。

攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■■□□
□□■■■	パンチ	■■■□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□■■■■	パワー	■■■■□
□□□■■	関節技	■■□□□
□■■■■	ラリアート	■■■□□
□□■■■	飛び技	■■■□□

スター・バイソン



攻撃力が5のパワー技を中心に使おう。敵が弱ってきたらラリアートの連発→パワーボムの黄金連係で！

攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■■□□
□■■■■	パンチ	■■■□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
■■■■■	パワー	■■■■■
□□□■■	関節技	■■□□□
■■■■■	ラリアート	■■■■■
□□□■■	飛び技	■■□□□

ブラック・カジワラ



自力でダッシュすることができない唯一のレスラー。ヘッドバット→関節技というパターンがいいだろう。

攻撃力		防御力
□□□■■	キック	■■■■□
□■■■■	パンチ	■■■□□
□■■■■	投げ技	■■■■□
□□■■■	パワー	■■■□□
■■■■■	関節技	■■■■■
□□□□■	ラリアート	■■■□□
□□□□■	飛び技	■□□□□

マスクド・ユニコーン



ボディスラム→その場でのドロップキックという連係で敵を弱らせたら、必殺技のクロスチョップを決めよう。

攻撃力		防御力
□■■■■	キック	■■■■□
□□■■■	パンチ	■■■□□
□□■■■	投げ技	■■■□□
□■■■■	パワー	■■■□□
□□□■■	関節技	■■■□□
□□■■■	ラリアート	■■■□□
□■■■■	飛び技	■■■■□

アックス・モーガン



流血＆必殺技であるアックスボンバーを使えるよう、試合を組み立てていこう。パワースラムでフォールだ！

攻撃力		防御力
□□□■■	キック	■■■□□
□□■■■	パンチ	■■■□□
□□■■■	投げ技	■■■■□
■■■■■	パワー	■■■■■
□□□■■	関節技	■■□□□
■■■■■	ラリアート	■■■■□
□□□■■	飛び技	■■□□□

ヒットマン・セイバー



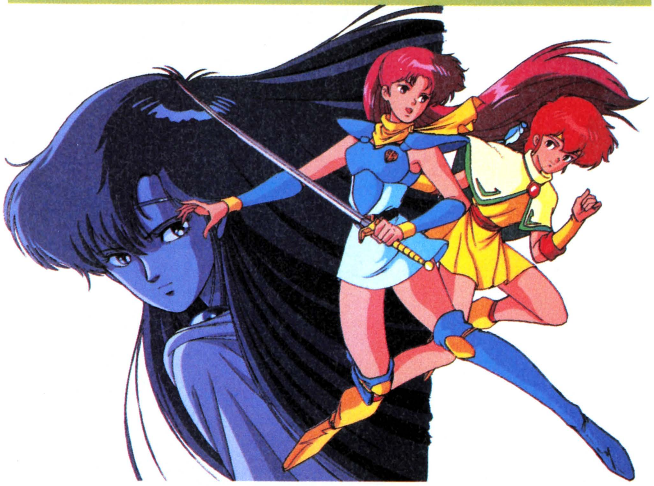
当たり判定が大きなボディアタックを有効に活用しよう。敵が逃げようとしていても、追いかけて決めろ。

攻撃力		防御力
□□■■■	キック	■■■■□
■■■■■	パンチ	■■■■□
□□□■■	投げ技	■■■□□
■■■■■	パワー	■■■■■
□□□■■	関節技	■■□□□
□■■■■	ラリアート	■■■■■
□□□■■	飛び技	■■■□□

達人道場その2

後半ステージを徹底攻略！

ヴァリスIV



レーザーソフト日本テレネット／発売中／¥6,780　ACT

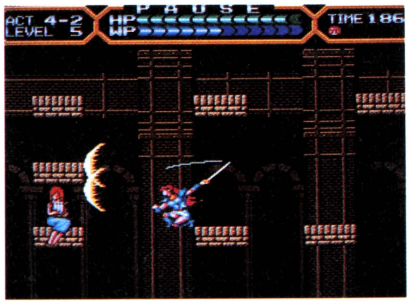
超ムズのアクションとして有名な『ヴァリス』シリーズ。その最新作だけあって、アクションシーンの難しさは、かなりのもの。今回はステージ4〜7までのステージ&ボスを攻略するぞ。

キャラの使い分けがクリアのカギだ!!

このゲームでは、RUNボタンでプレイヤーが操作するキャラをチェンジすることができる、というのは前作と同じ。だが、前作では、そんなに頻繁にキャラのチェンジをしなくても、けっこう先に進めた。でも『ヴァリスIV』では、よほどウデがある人ならともかく、3人のキャラを効果的に使い分けないと、とてもじゃないけどクリアは不可能だ。

剣によって広範囲に攻撃でき、またスライディングによる回避もできる、万能キャラのレナ。攻撃力のあるブーメラン攻撃と、2段ジャンプ、そして追尾攻撃する魔法によって、いちばん使い勝手のいいアム。動きが鈍重ではあるけれど、トラップを平気で踏み潰して歩けるアスファー。

この3人のキャラを、地形や敵によって瞬時に使い分けられるようにしたい。そのためには、瞬時にチェンジできるよう、常時RUNボタンに指を置いておく必要があるだろう。RUNボタンに人指し指、中指と薬指でⅠⅡボタンという配置でプレイすることをおすすめする。



⬆敵や地形などの状況に合ったキャラを選択しよう。

レナ

本編の主人公だ。距離は短いが広範囲に攻撃できる。また、スライディングによって、敵の攻撃を回避することも可能。平地でザコ敵と戦うのに適したキャラ。遠距離攻撃がまったくできないのがネック。



⬆スライディング！



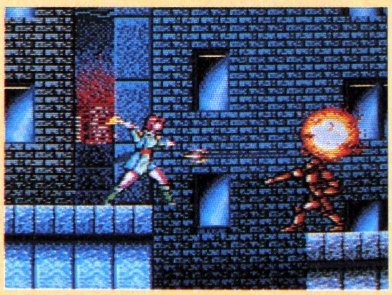
⬆攻撃距離は短いが、広範囲にダメージを与える。

アム

ブーメラン攻撃は、当てるのが難しいかわりに、攻撃力が高い。2段ジャンプや追尾攻撃魔法などが使える。ピカ一の能力だ。プレイヤーのウデさえよければ、ほとんどアムだけでOK!?



⬆アクロバット面で役立つアムの2段ジャンプ。



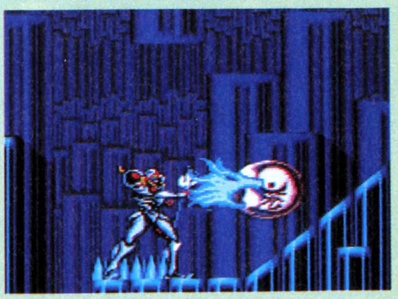
⬆ブーメランや追尾弾は、遠くの敵に使うと便利。

アスファー

地面を這う弾や、槍により攻撃ができる。グロテスクな姿のうえに、使いづらいキャラだ。ただし、針山のトラップでダメージを受けないなどの特色がある。場所によっては活用できる。



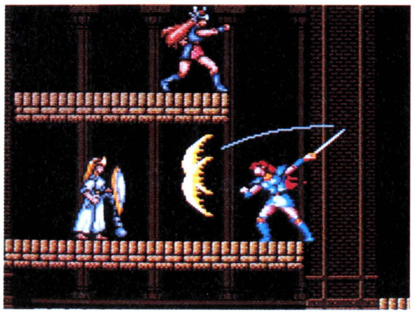
⬆アスファーの攻撃は、地を這う敵に最適だ。



⬆針山でも氷の原でも、へっちゃらなのだ。

ACT4 試練の館でレナを待つのは美しく凶悪な敵

ヴァリスの剣を入手するためには、レナだけでこの館をクリアしなければならない。ACT4ではキャラチェンジができないのだ。アクロバットなステージなので、2段ジャンプできないレナだとつらい。足を踏み外していると、タイムアップになってしまうので要注意！　敵の倒し方、そして配備場所を覚えてしまえばクリアできるはずだ。



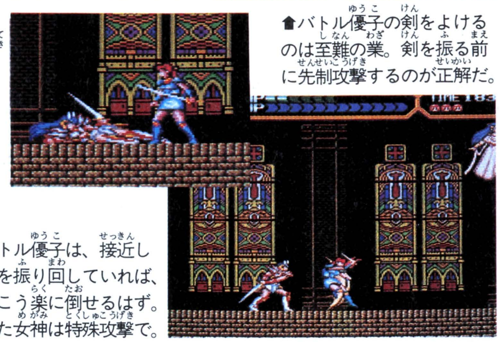
⬆ハイプリエステスのガードを崩し攻撃するタイミングをつかむまでは、とにかくキツイACT4－2。

BOSS 女神優子&バトル優子

空に浮かんで弾を撃つ女神と、地上で攻撃するバトル。2人の優子が相手だ。空からの弾に注意しながら、地上のバトル優子を優先して倒そう。



⬆バトル優子の剣をよけるのは至難の業。剣を振る前に先制攻撃するのが正解だ。



➡敵のスライディング攻撃はジャンプで回避。

➡バトル優子は、接近して剣を振り回していれば、けっこう楽に倒せるはず。残った女神は特殊攻撃で。



ハイプリエステス
攻撃動作中しかダメージは与えられない。面倒なら回避！



セラフ
空から槍を突きかけてくる。魔法攻撃でやっつけよう。



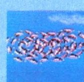
シルフ
回復アイテムを持っていることが多い。おいしいカモだ。



シーレン
出現のタイミングに合わせて攻撃すれば、楽勝で倒せる。



アーチエルフ
けっこうカタい敵だ。ブーメランをジャンプでよけつつ攻撃。



花吹雪
ACT4－2に登場する。弾き飛ばされて落ちないように！

ACT5 地上に戻った3人に襲いかかるモンスター

天界でヴァリスの剣をもらい受けたレナは、仲間とともに地上へ戻る。だが、地上は、すでに敵の手の中に……。

例によってACT5－1はセリフのみ。実際のアクションは、2～5の4面となる。最初の2面はビルを舞台としたアクロバット面。アムの2段ジャンプが冴える場所だ。ACT5－3は地下水路。レナやアムだと水流に足を取られる。アスファーで進もう。5－4はビルを背にした通常面。レナを主体にして、ラルヴァをアスファーで倒しながら進むのだ。



⬅ジャンプ後の着地点に、敵がいることが多い。



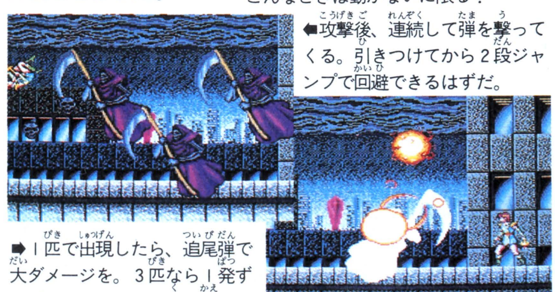
⬅イモ虫ラルヴァはアスファーで叩こう。

BOSS DS-30

3匹に分裂した死神。ダメージを与えると、弾で反撃してくる。地道にヒット&アウェイを繰り返すことで倒せる。レナよりもアムでプレイしたほうが、楽に倒せるはずだ。

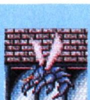


⬆下手に攻撃するとダメージを受ける。こんなときは動かないに限る！

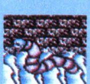


⬅攻撃後、連続して弾を撃ってくる。引きつけてから2段ジャンプで回避できるはずだ。

➡1匹で出現したら、追尾弾で大ダメージを。3匹なら1発ずつブーメラン。この繰り返しだ。



フライングリバー
空飛ぶ虫。レナなら楽勝で倒せるけど、他のキャラだと……。



ラルヴァ
地面を這い回るイモ虫。アスファーの攻撃なら楽勝で倒せる。



タワーグレイ
弾をくらわないように間合いをとって、アムの追尾弾で攻撃。



ランスガーダー・G
近づくと槍を投げてくる。着地地点にいることが多い。



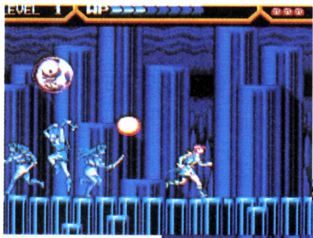
ハイパースペクター
空中を浮遊する。レナにジャンプ攻撃させて倒そう。



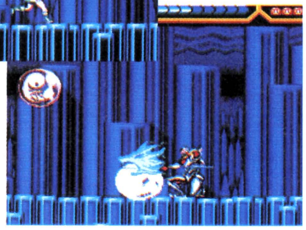
テクニカルモンキー
チョロチョロ動き回る。けっこうウット～しい敵だ。

ACT6 恐怖のクローン「ビヨンド」が襲いかかる!

このACT6は、とにかくビヨンドの一語に尽きる。最初は胎児の姿をしているが、少しでもダメージを与えると、キャラをコピーした姿で襲いかかってくる。このコピーした姿が、とにかく強いのだ。ダメージを与えずに進もうとしても、出現数が多いので、途中でにっちもさっちもいかなくなる。ただし、このビヨンドは、アスファーをコピーすることができない。ビヨンドが出現したら、すぐアスファーにチェンジしよう。アスファーのしゃがみ攻撃の連射でやっつけるのだ!



⬅クローンのビヨンドが大量に。こうなったらもう終わり。できれば生まれる前に叩きたい。



➡生まれる前なら、うまく引きつければ、アスファーのしゃがみ突き6連発で倒せるはずだ。

ビヨンド





ビヨンド・レナ
スライディングに接触すると痛いぞ!



ビヨンド・アム
ジャンプ中の火の玉攻撃は痛い!



スクワーム
アスファーの攻撃なら2回で倒せる。飛びかかる前に攻撃!



デモンヘッド
出現位置は決まっているので、覚えていれば楽勝で倒せる。



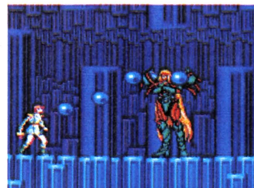
タワーグレイ
アスファーで攻撃するときは、ジャンプで弾を回避すること!



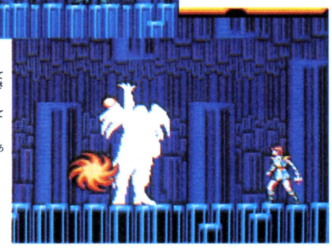
ハイパースペクター
レナのジャンプ攻撃がいちばんだが、アスファーでも倒せる。

BOSS メディアス将軍

空から降りてくる。着地点の近くにマイキャラがいると、そのまま消える。消えてゆくときには、ダメージを与えられない。遠い間合いから攻撃しなければならない。アムのブーメランと追尾弾が有効だ。



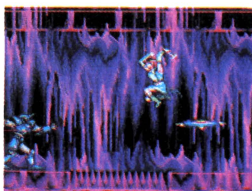
⬅敵の追尾弾は、加速する前に、ブーメランと追尾弾で破壊しよう。



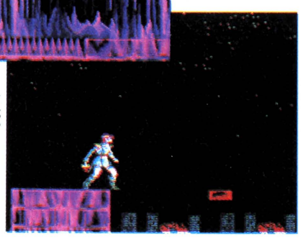
➡敵が手を上げたときが攻撃チャンス。ブーメランと追尾弾の同時攻撃だ。

ACT7 滑る赤い水晶の上に凶悪なモンスターの罠

ACT7のステージは全部で4つ。ACT7はセリフなしで、ACT7ー4がボスだから、アクション面は3つという構成。少し楽かなと思ったキミは、まだまだアマい。ACT4と同じで、最初のステージは地獄なのだ。つるつる滑る赤い水晶の上に待ち受ける凶悪な敵たち。苦戦することは間違いない。ただ、ACT4と違い、この面では他のキャラの助けが受けられる。罠を通過できるアスファー、そして2段ジャンプのアムは、かなりの救いになるはずだ。敵の攻撃パターンと配置場所を覚えてしまえば、意外に楽かも!?



⬅ディスクガーダーに接近戦は無謀。届かない場所から追尾弾。



➡点滅するブロックを足場にジャンプで進む。けっこう恐怖。



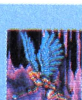
ソードガーダー
剣を振り上げたときが倒すチャンス。レナの剣を連射しよう。



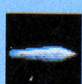
ディスクガーダー
地を這う円盤を投げてくる。手から離れる前に連射で倒せ!



シュートガーダー
弾を切れ目なく撃ってくる。接近戦に持ち込めれば楽勝だ。



フライングガーダー
イナズマ攻撃してくる。ジャンプ攻撃でかんたんに倒せる。



スカッドクリスタル
ACT7ー2に登場する。口を開くと弾を発射する。接触に注意!



オキモノ
ACT2にも登場した。周囲のトラップに注意すれば楽勝。

BOSS ルザード将軍

足場は滑る、左右に隙間があって、落ちると終わり。ボスの攻撃はそんなにキツくないけど、キャラによっては苦戦するかも。足場で滑らないアスファーがおすすめ。



⬅崖っぷちに位置し、足元に弾がくるパターンのときだけジャンプで回避する。



➡特殊攻撃は低レベルのほうがいい。SPのゲージが4になったらすぐに攻撃!



PRESENT

今月もビッグなプレゼントをたくさん用意したぞ。特に新作ソフトはどれも大作ぞろいだ。みんなの応募をまってるぜ!!



SOFT

BURAI 八玉の勇士伝説

リバーヒルソフト／発売中／¥7,200



3名

⬅パソコンから移植の超人気RPG。

はなたーかだか!?

タイトー／発売中／¥7,200



5名

⬅天狗が主役の和風コミカルSTG。

パワーリーグ4

ハドソン／発売中／¥6,500



5名

⬅好評の野球ゲーム第4弾だ。

ヴァリスIV

レーザーソフト日本テレネット／発売中／¥6,780



3名

⬅ファン待望のシリーズ最新作。

パワーゲイト

パック・イン・ビデオ／発売中／¥6,200



3名

⬅ちょっとレトロ感覚のSTG。

ファイヤープロレスリング 2ndBOUT

ヒューマン／発売中／¥6,900



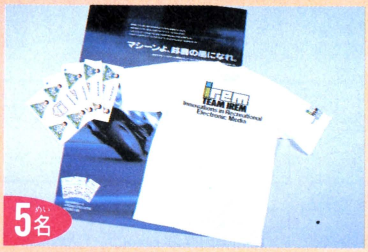
5名

⬅前作に比べモードが増えた人気SPG。

GOODS

アイレムレーシングチームグッズ

提供／アイレム



5名

⬅今年の耐久8時間レースに出場したアイレムチームのグッズ。

PCエンジンソフトホルダー

提供／ハドソン



50名

⬅HuカードとCDロムの両方をしまえるおしゃれなケース。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。今回のしめ切りは9月27日（当日消印有効）。なお当選者の発表は10月30日発売の12月号にて掲載します。



KADOKAWA ― 夢の島 THE ISLAND OF DREAMS

今月のCHECK POINT

- ▶サイレントメビウス ＆ アルスラーン戦記
  9月13日㈮まで全国松竹系でロードショー
- ▶老人Z RouJin-Z
  9月14日㈯より、東京・テアトル池袋 と 大阪・テアトル梅田２で公開
- ▶OVA 魍魎戦記 MADARA
  上巻＝発売中　下巻＝12月20日発売決定

MOVIE 爆発的大ヒット上映中

『サイレントメビウス』&『アルスラーン戦記』





⬆香津美に人気集中の『サイレントメビウス』。
⬅スペクタクル英雄伝説『アルスラーン戦記』。

2028年、近未来の魔法陣都市・TOKYOを舞台に、襲いくる妖魔とAMPとの死闘を描いたサイバー・サイキックムービー『サイレントメビウス』と、本格ヒロイックファンタジー『アルスラーン戦記』が劇場公開され、全国の各映画館にて大ヒットを飛ばしているぞ！『サイレントメビウス』は、月刊コミックコンプで連載中の麻宮騎亜原作のコミックを、完全オリジナルストーリーで映画化したアニメ作品だ。

超魔道一族の血を引く香津美の知られざる過去が、ついに明かされる。たのもしく妖艶なスーパーウーマンたちが大活躍し、まさに見逃せない名場面がいっぱいだよ。

また、人気ＳＦ作家・田中芳樹のベストセラー大河小説を映画化した『アルスラーン戦記』は、蛮族ルシタニアの侵略によって崩壊した、パルス王国の若き王太子アルスラーンを中心に繰り広げられるアドベンチャー活劇に大興奮だ！

さあ、まだ観に行っていないキミ！　家族、友達みんなをたくさん誘って、劇場に駆け込もうぜ!!





⬆公開記念イベント『六次元フェス』。
➡豪華なゲストの声優陣がズラリ。



⬇『アルスラーン～』の浜津守監督。映像の魔術師との評判！



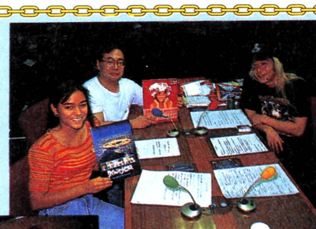
⬆全編が見どころと語る『サイレント～』の菊池通隆総監督。

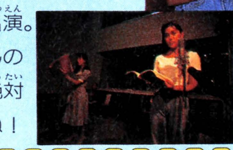


⬆『サイレント～』で、声優に初挑戦の具志堅ティナちゃん。

具志堅ティナちゃん、奮闘

『サイレントメビウス』に特別出演の具志堅ティナちゃん。彼女は声優初挑戦で、感想を聞くと「とっても難しかった」とのこと。でも、声優の仕事は「昔からやってみたいと思ってた」そうで、『サイレント～』のPRにはAMPの制服を着ておおいに活躍してくれてたのだ。８月15日(木)深夜には、古田新太のオールナイトニッポンにも出演。ティナちゃんのファンは、絶対映画を見てね！





⬆具志堅ティナちゃんと、古田新太(右)。
⬅アフレコ中の彼女と、主演の松井菜桜子(左)。

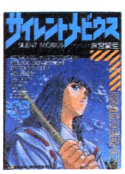
SILENT MÖBIUS VARIETY LINE UP!

今回は、人気の『サイレントメビウス』商品３点をピックアップして紹介する。

その他にも、まだまだ『サイレントメビウス』に関連する人気商品が、た～くさん揃っているのだ！

すべて揃えば、キミは、サイレント・フリーク間違いなしさ!!

コミックス



原作も人気沸騰中の『サイレントメビウス』最新コミックス、お待たせの第４巻が、コンプコミックスDXより絶讃発売中だぞ！定価920円（税込み）。ひときわ眼を引くカワイイ那魅の表紙が、目印だよ。

カレンダー

麻宮騎亜先生描き下しセル画の1992年版カレンダーが、発売される！　定価1200円（税込み）。コミックコンプなどの雑誌で、先行予約の受け付けを実施中。月刊コミックコンプのお知らせを確認のうえ、予約してね。



絵コンテ集

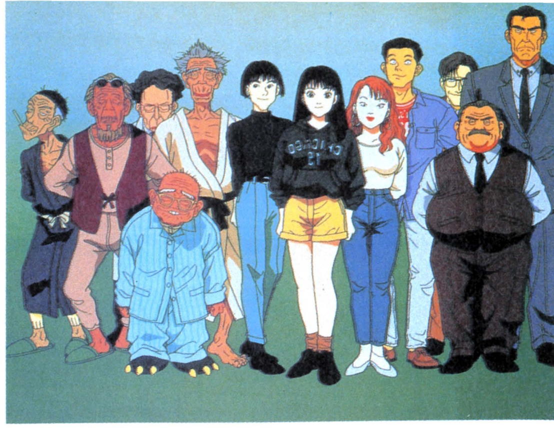
菊池通隆総監督が自ら全ページ執筆した『映画版サイレントメビウス絵コンテ集』が、角川書店よりコンプコレクション・スペシャルとして発売されるぞ！　９月上旬に発売予定で、定価1400円（税込み）。



はみだし情報　今年の春、本格ミステリーとして大ヒットを記録した『天河伝説殺人事件』が、早くもビデオでバンダイより９月26日に発売されるぞ！　カラー109分で、定価15800円（税込み）だよ。

MOVIE

完全無欠のアニメ登場
『老人Z　RouJin-Z』



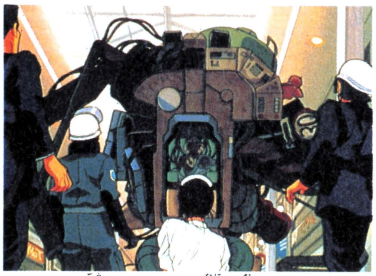
あの大友克洋と江口寿史が手を組み、SFアクション&爆笑ギャグ・ムービーを制作進行中だよ！　タイトルは、その名も『老人Z RouJin-Z』だ!!

原作・シナリオ・メカデザインを『AKIRA』の大友克洋、キャラクターデザインをまぼろしの天才漫画家・江口寿史が担当。常にコミック界をリードしている2人のクリエイターが、それぞれの持ち味を存分に生かして、リアルかつユーモラスな世界を造形しているところが、大きな見どころとなっている。

また、この大巨匠2人と組んで監督業に挑戦するのは、最近、OVA界で注目を浴びている北久保弘之。作画監督には、『オネアミスの翼・王立宇宙軍』の飯田史雄。その他、板倉文、小川美潮の強力コンビが、音楽を担当する。

厚生省の高齢化社会へ向けての新事業「Zプロジェクト」において、超小型原子炉によって稼働する全自動看護ロボットZ－001号が開発されたことから物語は始まる。マスコミの取材陣を前に、デモンストレーションが始まるやいなやZ－001号は、老人を乗せたまま猛スピードで走り出し、それを発端に次々と大騒動が起きていくという奇抜なストーリーなのだ。

従来にないユニークで誰にでも楽しめるように表現した、日本アニメ界の常識を超える映画の登場だ!!



⬆Z－001号にいったい、何が起こったのか？



⬆Zに乗せられたままの高沢老人。



⬆老人の身を案じる少女・晴子。

CONCERT

今年も燃えました!!
ゲームミュージックフェスティバル'91

7月30日(火)、31日(水)の2日間にわたり、東京の中野サンプラザで開催された「ゲームミュージックフェスティバル'91」。今年は出演バンドが5バンドに増え、去年を上回る入場数で会場は熱気でいっぱい。ゲームミュージックバンドだけを集めたこうしたコンサートは機会が少ないだけに、ファンはもちろんのこと、出演バンドの方も燃えに燃えた！　とくに2日目のエンディングでは、5バンドのピックアップメンバーによるアンコールが行なわれ、興奮のうちに幕を閉じた。



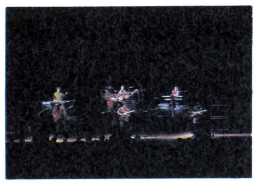
⬅カプコンのバンド、アルフライラ。



➡両日とも出演してくれたセガの人気バンド、S.S.T. BAND。



➡コナミからは、矩形波倶楽部。



➡データイーストの、ゲーマデリック。



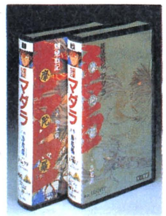
➡日本ファルコムの、J.D.K.BAND。

VIDEO

発売日は12月20日だ！
『魍魎戦記 MADARA』



OVA『魍魎戦記　摩陀羅・上巻胎蔵編』に続く待望の『下巻金剛編』の発売日が決定したぞ！　発売日は12月20日だ!!　定価9800円(税込み)。LDは、来年1月23日にOVAと同価格で発売。いずれも、描き下しコミック&設定資料のブックレット特典付きだ！　また、11月21日には『上巻胎蔵編』のレンタルが開始されるので、ヨロシクね！



⬆下巻もリバーシブルジャケットだよ。



⬅曼陀羅をイメージしたLDカバー。

※写真は上巻のものです。

CD

イメージCDが発売！
『ヤンキー』&『エルデガイン』

月刊コミックコンプで好評連載中の人気コミック、山本よしふみの『ヤンキー』と円英智先生の名作『エルデガイン』の2作品が、サウンドでつづるイメージCD化され、東芝EMIより発売！

『ヤンキー』は、8月23日よりON SALE。『エルデガイン』は、9月27日に発売予定だ。



⬆円英智原作『エルデガイン』。



⬅『ヤンキー』のイメージCD。

もはや、幻のコーナーと化してしまったか？ 総師の復活はいつ？

●てんがいよきょう●

天外余興II



イラスト／辻野寅次郎

●第11回●

広井王子総師のおコトバ



不動の好評連載「余興II」も開始以来11回。いよいよ来月で、丸1年である。来月、さ来月は、1周年おめでとさん企画で盛り上がりたい、などと考えているぞ。さらに、待望久しい『天外II』の画面写真も次号からドドーンと公開される予定だ。しばし待て、そして期待せよ!!

寅のイラスト魔境

イキのいいイラスト、ガンガン送ってくれぃ!! オリジナル大歓迎だぁ！

直撃レポート!!

どーなってんの『天外II』!?



㈱ハドソン企画開発本部
清水始氏

女王マキのおくりもの

とにかく女王様に気に入られるハガキを書くこと。それが当選のヒ・ケ・ツ。

「いったい発売日はいつなんですか？」、「もっと画面写真が見たい！」、「ぜ〜ッタイ買うから、早く出してくれぇ〜!!」、などなど、各コーナーへ寄せられたハガキから、『天外II』の情報に飢えたファンの叫びが聞こえる！ そこで今回は、「余興II」初登場の『天外II』プロデューサー・清水さんに、緊急インタビューを試みてしまったのだ!!

──さっそくですが、進行はいかがですか？ 読者の中には、発売の遅れを心配する声もあるんですが……。

いや、作業のほうは順調ですよ。スタッフはもう死にそうになってますけどね(笑)。声優さんたちの録音も完了してるし、戦闘やマップ、ビジュアル、音楽なども完成してます。

──あ、じゃあ残りはデバッグとかバランス調整だけなんですね。

う〜ん。それも確かにあるんだけど、『天外II』の場合もう1ステップ必要なんです。というのは、これだけ大きくしかも密度の高いゲームということで、スタッフの仕事が細分化してるんですね。町のマップを専門にやっているチーム、戦闘ルーチンに命をかけているチームといった具合にね。この各チームが作ったパーツを、合体させてひとつのプログラムにする、という作業があるんです。

──なるほど、じゃ発売日はまだ先ですか…。

いや、年内には必ず発売します。もうひと月待ってください。来月には、発売日・価格はもちろん、ゲーム中の画面写真や、声優リストなんかもドカンと公開しますから！



⬅これまでに公開されているのは、OPデモのほんの一部だけ。

寅のイラスト魔境

みんな夏バテか？今月は低調だぞ!!

う〜む。今月の入選は4枚だ。先月も言ったけど、最近どうもオリジナリティに欠ける絵が多いように思うぞ。ヘタでもいいから、絶対ほかのヤツには描けない！って感じの絵が欲しいな。



山形県 柴田知彦くん

⬅こりゃバカバカしいや！ いいな〜こーゆーの。設定とかも書いてくれると、なお良し。



埼玉県 佐藤雅弘くん

⬆なかなかの色っぽさ。カラートーンもハデでGOOD！



広島県 宮脇大輔くん

⬆やたらカワイイ卍丸。私には、描けない線ですね。



岡山県 萩原辰夫くん

⬆とりあえず、一生懸命さが表れているので入選。

らん外余興 最近めっきり小説家づいている総師の最新作は「蜃気楼帝国3 ─砂の鎮魂歌─」。角川スニーカー文庫より、9月1日に定価500円で発売されるぞ!! 隆盛を極めたヤパ王朝がついに崩壊。アッシュは囚われの身に…。『天外』シリーズとはひと味違う作家・広井王子の世界を楽しもう!!



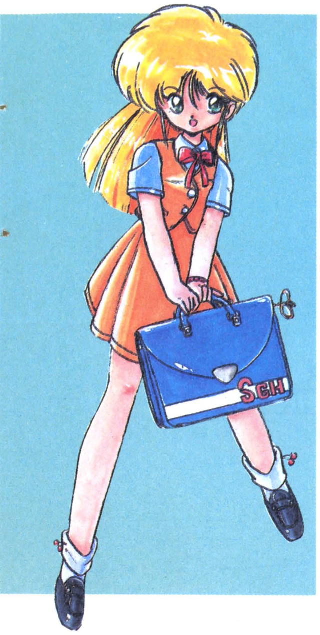
おたより大募集

今回はあたしの自己紹介です!!

こんにちは。あたし、私立白丘台女子高等学園2年C組、神楽坂優奈。ユナってよんでね。部活は帰宅部。趣味は、ぬいぐるみを集めること。小学生のころ"みけ丸号"って名前の猫を飼ってたの。みけ丸号って名前をつけたのもあたしだったのよ。だけど、あたしが中学生になるちょっと前に、病気で死んじゃったの。悲しかったな。それから、みけ丸号に似たぬいぐるみを見つけると、必ず買っちゃう。友だちには、「ぬいぐるみ集めなんて、子供ね。ユナは」なんて言われちゃうけど、ゼンッゼン平気。

こんな、どこにでもいる高校生だったんだけど、ある日突然、"どこにでもいる高校生"じゃなくなっちゃったの。この話はこの次にネ。これからユナをヨロシクね！

〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル (勝)PCエンジン編集部 天外余興II○○係



銀河お嬢さま伝説
THE CD-ROM² DIGITAL COMICS
Yuna
GALAXY FRAULEIN

大募集！ お嬢さまの3条件とは？

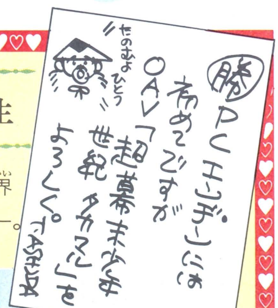
コーナー独立化を画策中のYUNAスタッフから、おハガキ募集のお知らせだ！ キミの考える理想のお嬢さまの条件3つを考えてほしい。優秀作には、明貴美加先生直筆色紙、ちびユナ人形（右写真）など豪華賞品が当たるよ！



女王マキのおくりもの

アニメ界の重鎮 **芦田豊雄先生**

ハーイ、女王マキよ。毎月、私の魅力で業界人の方からプレゼントをせしめるこのコーナー。今月は、アニメファン狂喜乱舞！「ワタル」「サイバーフォーミュラ」などでおなじみの、スタジオ・ライブ社長・芦田豊雄大先生から、直筆サイン色紙をいただいちゃいました。「ワタル」の人気キャラ・虎王のステキなイラスト入りよ。さらにサービス精神旺盛な先生は、本誌読者へのメッセージもくれました。





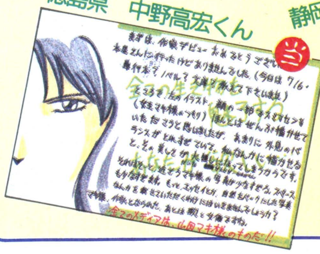
女王様通信

8月号プレゼント・菊池通隆先生サイン入り画集は、徳島県の中野くんがみごとわたしの心を射止めて当選でーす。残り2人のハガキ採用者は、残念ながら次点。「天外余興II」オリジナルテレカをお送りします。

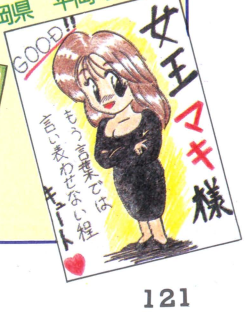
埼玉県 士師 茜さん



徳島県 中野高宏くん



静岡県 平岡巧臣くん



SOFT HIT CHART

7/31付 勝PCエンジン

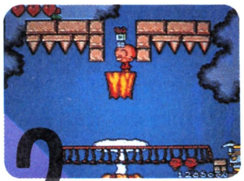
ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げ BEST 10

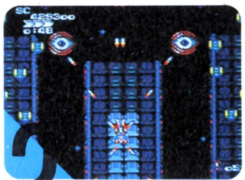
前人気最高のF1ゲーム、ついに発売！



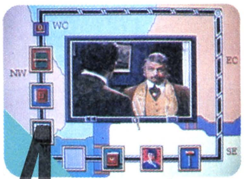
1 前人気1位からぶっちぎりの1位。まさにポールトゥーウィンだ。



2 前作よりパワーアップして一層面白くなったという評判だ。



3 キャラバンソフトにしてはいまひとつ元気がないね。がんばれ！

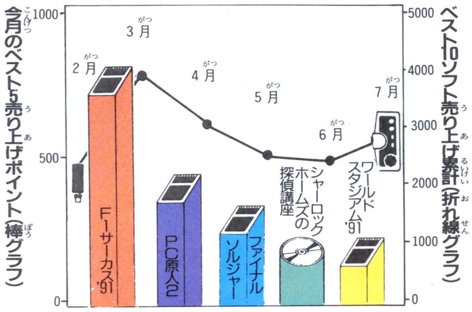


4 動画がすごいってとこばかりじゃなくて、内容も本格的推理だよ。



5 根強いファンがいる、このシリーズ。もっと売れれば'92年版も？

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	—	741	F1サーカス'91	ニチブツ	SPG 4M BU	6,900円 7月12日
2	—	355	PC原人2	ハドソン	ACT 4M	5,800円 7月19日
3	—	224	ファイナルソルジャー	ハドソン	STG 4M	6,500円 7月5日
4	—	128	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音産	AVG CD	7,200円 7月26日
5	4	123	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	SPG 2M	5,800円 3月21日
6	10	91	コブラII 伝説の男	ハドソン	ETC CD	6,500円 6月7日
7	—	90	レーシング魂	アイレム	SPG 4M BU	7,000円 7月19日
8	2	62	パワーイレブン	ハドソン	SPG 3M BU	5,800円 6月21日
9	—	53	精霊戦士スプリガン	ナグザット	STG CD	6,500円 7月19日
10	8	45	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン	SLG 3M BU	5,800円 89年9月



前評判の高かった『F1サーカス'91』が予想通り他を大きく引き離して1位の栄誉に輝いた。前作のような品不足もほとんどないため、今後のF1シーンの盛り上がりによっては、さらに売れ行きを伸ばすことになるかもしれない（がんばれ中嶋！）。でも2位以下の元気のなさはちょっと心配。

前人気 BEST 10

いまや前人気はSCD一色

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	2	555	天外魔境II	RPG SCD
2	4	398	ロードス島戦記	RPG CD
3	—	375	サイレントメビウス	RPG SCD
4	7	253	ワールドジョッキー	SPG 2M
5	10	174	コズミック・ファンタジー3	RPG SCD
6	8	141	ソーサリアン	RPG CD
7	—	140	天地を喰らう	ACT SCD
8	—	138	F1サーカスSPECIAL	SPG SCD
9	—	132	ウィザードリィI～V	RPG SCD
10	—	121	天使の詩	RPG SCD

4位 ワールドジョッキー



⬆久々に出た多人数で燃える対戦スポーツゲーム。

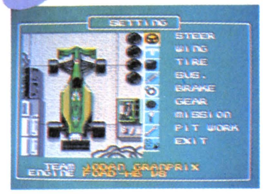
パッと見てほとんどがCD、それもSCDで占められていることに気づくだろう。それほどSCDというのは状況を一変させる力を持ったシステムであることがわかるよね。こうなって初めてCD-ROM²が真の力を発揮できる。そうとわかったら、DUOかスーパーシステムカードを買ってソフト発売に備えよう。

読者が選んだ発売後BEST 10

『F1サーカス'91』トップに迫る！

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースI・II	ハドソン	RPG	57
2	−⇧	F1サーカス'91	ニチブツ	SPG	43
3	3	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG	24
4	4	コズミック・ファンタジー2	レーザーソフト 日本テレネット	RPG	13
5	2⇩	F1サーカス	ニチブツ	SPG	11
6	−⇧	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	SPG	9
6	5⇩	ヴァリスIII	レーザーソフト 日本テレネット	ACT	9
7	−⇧	コブラII 伝説の男	ハドソン	ETC	8
7	7	イースIII	ハドソン	RPG	8
8	−⇧	天外魔境	ハドソン	RPG	7

2位 F1サーカス'91



⬆惜しくも不動のトップには及ばなかったものの大健闘した。今後もまだまだ伸びそうだぞ。

前人気の高かった『F1サーカス'91』がついに発売されて、一気に票が集中した。でも1位の『イースI・II』には5位の前作の票をたしてもまだ及ばない。

アーケードBEST 10

9位 クイズ大捜査線



⬆ネオジオでは最高のヒットになりそうな予感。強引なストーリー展開でテンポ良く進むのだ。

クイズものが再び盛り返してきた。ベスト10にも3本入っているが、一言でクイズとくくれないほどバラエティに富んでいて楽しい。とくに『クイズDEデート』のがんばりが目立つ。

クイズゲーム再びブームになるか？

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ストリートファイターII	カプコン	ACT	176
2	6⇧	クラッチヒッター	セガ	SPG	156
3	2⇩	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	145
4	3⇩	LD QUIZ クイズDEデート	ニチブツ	ETC	120
5	7⇧	レーシングビート	タイトー	SPG	98
6	4⇩	スーパーバレー'91	ビデオシステム	SPG	91
7	−⇧	クイズ三國志 知力の覇者	カプコン	ETC	86
8	10⇧	ラッドモビール	セガ	SPG	79
9	−⇧	クイズ大捜査線	SNK	ETC	42
10	−⇧	スーパーモナコGP	セガ	SPG	40

ディスカウント情報

池袋に意外な穴場を発見！

ビックカメラ池袋北口店

ソフト名	売値(税別)	割引率
BURAI 八玉の勇士伝説	5,040円	3.0割引
パワーリーグ4	4,550円	3.0割引
はなたーかだか!?	5,040円	3.0割引
レーシング魂	4,755円	3.2割引
大旋風カスタム	4,760円	3.0割引
PC原人2	4,060円	3.0割引
精霊戦士スプリガン	4,415円	3.2割引
F1サーカス'91	4,685円	3.2割引
ファイナルソルジャー	4,550円	3.0割引
戦国関東三国志	5,460円	3.0割引
魔笛伝説アストラリウス	4,410円	3.0割引
パワーイレブン	3,395円	4.1割引
スクウィーク	4,480円	3.0割引
コブラII 伝説の男	3,395円	4.8割引
ポンピングワールド	3,050円	3.2割引
ハットリス	4,060円	3.0割引

カメラのさくらや池袋東口店

ソフト名	売値(税別)	割引率
はなたーかだか!?	4,890円	3.2割引
シャーロック・ホームズ〜	4,890円	3.2割引
レーシング魂	4,750円	3.2割引
PC原人2	3,920円	3.2割引
メタルストーカー	4,740円	3.2割引
F1サーカス'91	4,680円	3.2割引
ファイナルソルジャー	4,400円	3.2割引
戦国関東三国志	5,300円	3.2割引
スプラッシュレイク	3,940円	3.2割引
魔笛伝説アストラリウス	4,280円	3.2割引
ライザンバーII	4,620円	3.2割引
コブラII 伝説の男	3,290円	4.9割引
ポンピングワールド	3,050円	3.2割引
ウルトラボックス第4号	3,360円	3.0割引
スーパースターソルジャー	1,500円	7.7割引
イースIII	2,810円	6.1割引

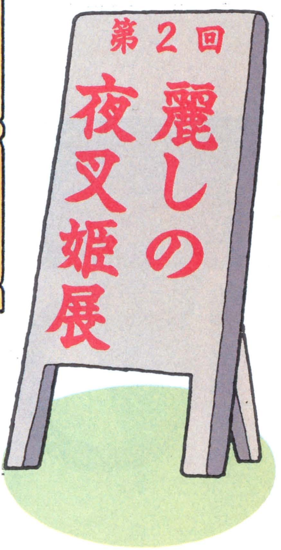


⬆現行CD-ROM²。市場価格はかなり安くなっている。

久しぶりに見てみると、ソフトも安いけどハードがかなり安くなっていることに気づく。なんとCD-ROM²システムが28,800円、コアグラIIが15,000円(共に税別)。ビックカメラ池袋北口店は意外と知られていない穴場だよ。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)

桃太郎美術館





埼玉県・竜町

➡つぶらな瞳もまぶしい少女マンガ風の夜叉姫さまだね。流れる髪とバサバサまつげが♡



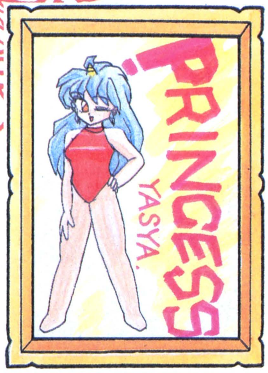
岡山県・桐生更

➡パステル・トーンのほんわかムード。こんな夜叉姫もかわいいな♡　笑顔がうれしい!!



神奈川県・HAZAMA

➡なんてお美しい横顔でしょう!!　複雑な立場に悩む夜叉姫さまのお顔なんでしょうか?



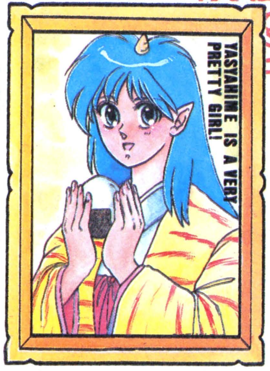
東京都・RA.G

➡おおーッ!!　こりゃまたキュートな水着姿ですな。けっこうな目の保養を……アワワ!!



山口県・仁の心をもつ男

➡夜叉姫表情三変化ってとこですか。ブルーの髪の毛の色が絵をひきしめてて、イイなあ。

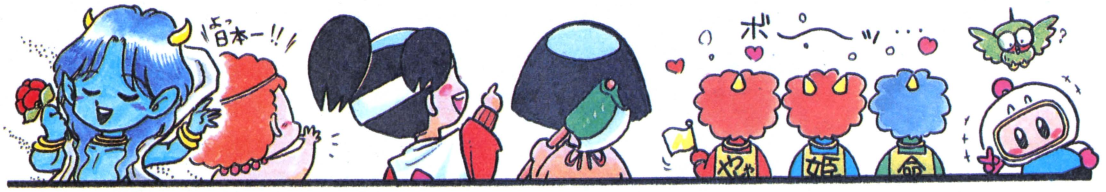


京都府・たなか知

➡この夜叉姫は「りょうりの術」を使ったところなんだって!!　おにぎりおいしそーだな。

次回募集テーマ

当美術館は桃太郎ゆかりの美術作品を収集し、展覧会を開いています。現在は「桃太郎と仲間たち……その友情」をテーマにした心あたたまる作品を募集しております。ふるってご参加くださいませ。



次回作はこうなる!?
桃太郎大予言

▶福岡県・機械人



▶埼玉県・たあすけ



●『桃太郎庭球』。通称『ももきゅう』。テニスゲーム。

北海道・ビスマス

●『桃太郎五輪』。いろいろなスポーツに挑戦。通称『ももりん』。

栃木県・近藤正幸

●『桃太郎大相撲』。国技相撲ゲーム!!　通称『ももすも』。

東京都・竹内智大

●『桃太郎爆劇』。シューティングゲーム。通称『ももばく』。

東京都・グリズリー

●これぞ日本の誇る言葉遊び!　『桃太郎しりとり』。通称『ももしり』。

群馬県・阿部剛史

みんな桃太郎新シリーズのタイトル予想に楽しいアイデアをありがとう!!　次回作のヒントになるかもねっ!?

●『桃太郎缶詰』。『ウルトラ・ボックス』風にいろんなゲームが入っている。通称『桃缶』。

福岡県・ガハハ





かわら版にハガキを出そう

桃太郎美術館、大予言の他に、桃太郎番付も復活!!　オールキャラクター・ベストテンをついにやります。全シリーズ中の敵、味方、脇役を問わず一番スキなキャラ、キライなキャラを、理由も書いて送ってね!　ペンネームは8文字まで。

掲載されると特製テレホンカードをプレゼント!!

〒102
東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
桃太郎かわら版
〇〇〇〇係

あなたの住所
氏名　年齢

勝 桃太郎かわら版

第八号

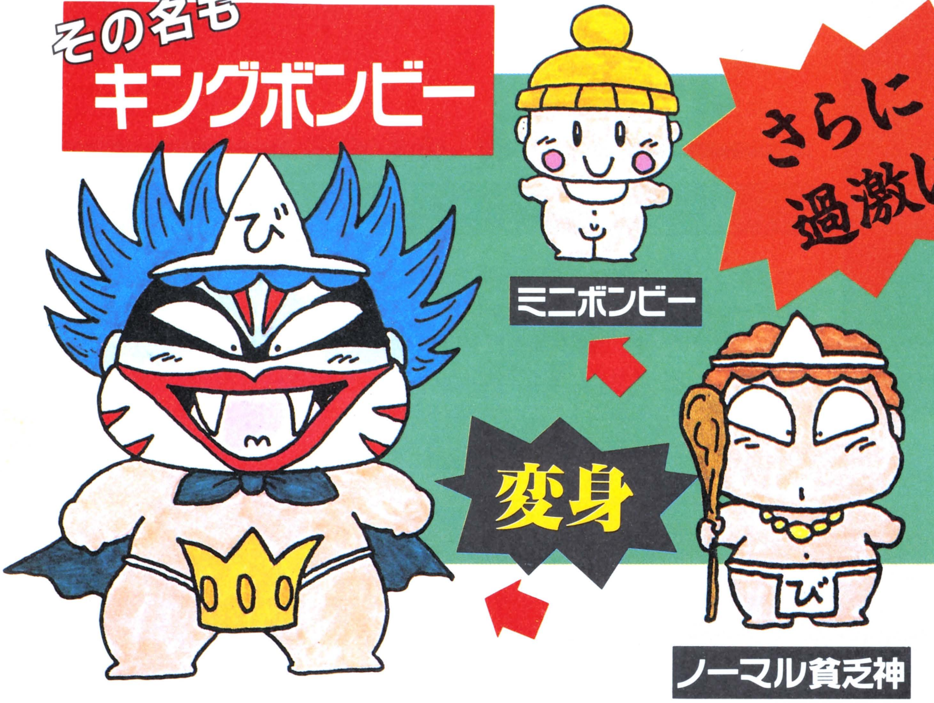
元 さくまあきら & 版 桃太郎チーム

制作大詰め

何度でも楽しい! 売り切れ必至の決定版!!

『スーパー桃太郎電鉄II』

あの貧乏神がパワーアップ!!



キミは『S桃鉄II』のすべてのイベントを見ることができるか

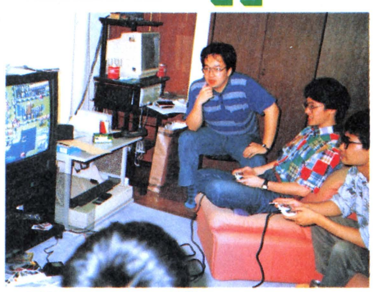
'89年9月発売以後、いまだにヒットチャートにランク・インを続ける永遠の超ロングセラー定番!!『スーパー桃太郎電鉄』の『II』が、なんと今年の年末に発売される見込みだ!!

現在、テストプレイの真っ最中!!

今回は「キングボンビーの逆襲」のサブタイトル案も出た過激な貧乏神イベントが目玉。貧乏神が変身してカワイクなったりビッグになったり。またまたゲームを盛り上げるぞ。

他にも新イベント目白押しで『S桃鉄』を遊び尽くした達人にオススメのグレートな仕上がりになりそう。

またもや「徹桃鉄」の日々を約束する『S桃鉄II』に乞うご期待!!



⬆怒濤のテストプレイ風景!! テストプレイなのに、みんな本気で勝とうとして大さわぎだ!!

さくまあきら大いに語る

やっぱり『桃鉄』には日本が一番よく似合う!?

お待ちどおさま。作者も大スキな『S桃鉄II』の制作を発表できることになりました。

今回のゲーム作りで一番悩んだのは、世界編にするかどうかでした。誰からも「今度は世界編でしょ?」といわれていたから、みんなの希望に沿うよう検討したんだけど、どうにもならない問題が山のように出てきてしまったんだ。

まず困ったのが、世界編にすると、日本が国交を結んでいない国の問題。それと今にも国の名前が変わってしまいそうなところがやたらと多いわけですよ。まさか『S桃鉄II』で政治の問題にぶつかるとは思わなかった。たしかに国交を結んでいない国の物件をゲラゲラ笑いながら買いまくっちゃいけないよね。

それとアメリカなんか、セスナで30分飛んでもトウモロコシ畑なんてのがザラで、駅はおろか、地名がないんですよ。

それにやっぱり「ゆべしもちゃ」「ちょうちんや」の持つ言葉の響きが世界編じゃ出ないんですよ。

そんなわけで、やっぱり今度の『S桃鉄II』は日本編です。でもすごい内容だよ。

月刊ARCADE専科

アーケード新作ゲーム
徹底紹介コーナー

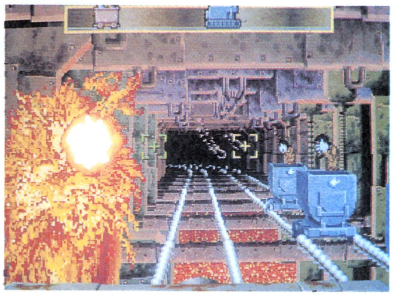


RAIL CHASE
レール チェイス

SEGA／9月よりアミューズメントセンターに登場予定

セガから、新作体感ゲーム『レールチェイス』が登場だ。実はこのゲーム、見かけもゲーム内容も、ド派手に目立つ作品じゃない。しかし、「山椒は小粒でも～」という言葉がピッタリ当てはまる、プレイすればドハマリの面白ゲームなのだ。その秘密は、プレイヤーが座る可動シートにあり!! これが、カックンカックン意表を突いた動きをしてくれて、ゲームを白熱したものにしてくれるぞ!!

➡急勾配の洞窟を高速トロッコに乗って脱出!! 追跡してくる敵を撃ち倒せ。





➡ゲーム中のステージは一本道じゃなくて、さまざまに分岐しているぞ。

⬅画面の変化に合わせて座席も大きく動く。これが最高に面白い!!

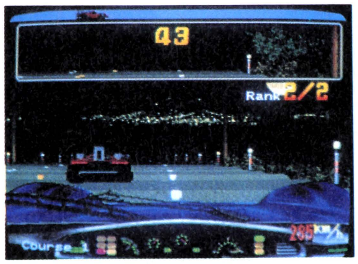


➡これが筐体。2P同時プレイが可能だぞ。友だちと盛り上がろう!!





RAD RALLY
ラッド・ラリー



SEGA／現在アミューズメントセンターにてプレイ可能

あの32ビットシステムの新作が登場！ 今度は第１弾の『ラッドモビール』のアレンジバージョンを、友だちとのカーチェイスで楽しめるんだ。しかも、用意された４つの中から好きなコースを選んで走れるので、いろんな情景を楽しみながらレースできるというわけ。もちろん、32ビットの能力を最大限に生かした雨中のシーンや、微妙な光の感じが面白い夜のシーンもあるぞ。ぜひ一度クルージングしてみてね。

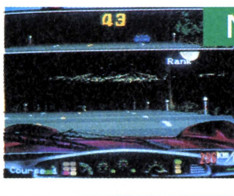


➡最大４人分までリンクできる、通信筐体。



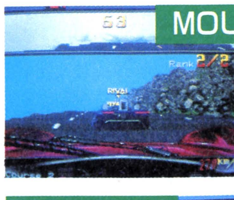
⬆用意されているコースは、全部で４つ。

NIGHT



⬅ヘッドライトの光を頼りに、夜のワインディングを疾走！

MOUNTAIN



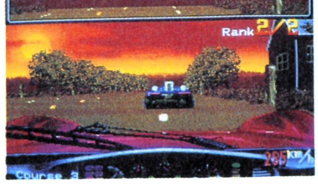
⬅道路がとても変化に富んでいる峠道。テクニック勝負だ。

RAIN



⬅雨で不自由な視界のドライビングはスリリングで面白い。

SUN SET



⬅きれいな夕日を見ながら爆走。コースの難易度は低いぞ。



THE KING OF DRAGONS
ザ キング オブ ドラゴンズ

カプコン／9月登場予定







➡ビジュアルの美しさはいつも通り。

『Sファイター II』のヒットで、ノリにノッているカプコンから、本格的ファンタジーACTの新作『ザ キング オブ ドラゴンズ』が登場だ。ゲーム中のCPシステムで表現されるきめ細かな画面の中で、巨大なドラゴンや、剣士、修導士といったキャラたちが存分に暴れ回るぞ。基本的なゲーム内容はACTで、プレイヤーキャラがレベルアップするというRPG要素もあり!! キミもこの新たな冒険に出発だ！



⬅手ごたえあるACTシーンが展開。

選べるキャラクターは5人

冒険に旅立つとき、自分のキャラを5種類の中から選択できるのだ。



⬆最大3人まで同時プレイをすることができる。



⬆ファイター・デレク。強靭な肉体をもつ戦士だ。

⬇クレリック・アルド。冒険好きな一風変わった修導士。





⬆ウィザード・レジェ。スピードはないが強力な魔法力あり。

⬇エルフ・ラベル。スピードは最高だがレベルアップが遅い。





⬆ドワーフ・バルガス。戦闘力と矢の回避率は高い。

レーザーディスク・ガンファイトゲーム

Mad Dog McCree
マッド ドッグ マックリー

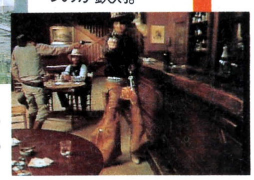
カプコン／登場日未定

⬇拳銃一丁で西部を渡り歩くのだ。



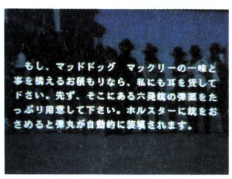


⬅撃たれる前に撃つのが鉄則。

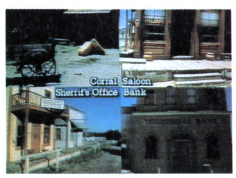


➡確実に悪人どもの息の根を止めるんだ。

プレイヤーであるキミが、西部のガンマンとなってレーザーディスクから映し出される迫真のシーンの中で暴れ回る。この『マッド ドッグ マックリー』は、そんな内容のゲーム。画面内でキミに襲いかかってくる悪人どもだけを、素早いガンアクションで撃ち倒していけばOK。これ以上ないというくらいリアルな舞台で、キミはどこまで生きのびることができるか？



⬆オープニングでは、日本語で説明もしてくれるぞ。



⬆4種類のシーンの中から、好きなものを選んで戦える。



⬆かわいい女の子もキミの目を楽しませるぞ。

テレの介の アーケード特選情報

いきなりだけど、来月のこのページの大予告!! 次回は『スターブレード』を大紹介。絶対期待のこのゲーム、楽しみにしててね。

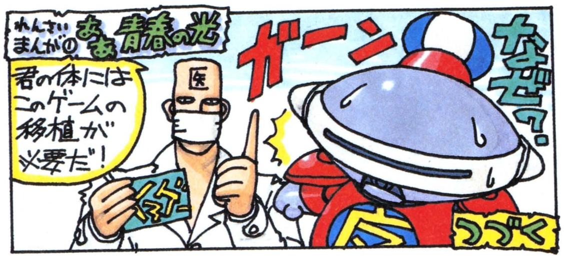
ところで、前号のらん外でお伝えしたタイトーの"ゆうゆと遊ぼう〜"に、テレの介も行ってきたぞ。その模様が右の写真。『クイズでGOGO』を生のゆうゆと遊べて、なかなか盛り上がったイベントだったよ。

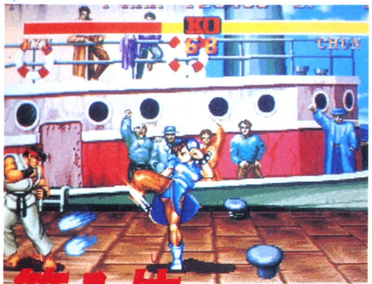


⬅○×式のクイズで、ゆうゆのことやD3のことが出題された。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報





第1位 ストリートファイターII

今月の人気投票Best5

第2位 ファイナルファイト



第3位 ファイナルファンタジー



第4位 エメラルドドラゴン



第5位 ドラゴンボールZ



移植人気投票結果〈7月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1 —	1238	ストリートファイターII	アーケード
2	2 —	603	ファイナルファイト	アーケード
3	6 ↑	487	ファイナルファンタジー	ファミコン
4	3 ↓	421	エメラルドドラゴン	パソコン
5	7 ↑	357	ドラゴンボールZ	ファミコン
6	11 ↑	316	魍魎戦記 摩陀羅	ファミコン
7	5 ↓	298	ドラゴンクエスト	ファミコン
8	4 ↓	273	サイレントメビウス	パソコン
9	13 ↑	178	サーク	パソコン
10	9 ↓	146	パロディウスだ!	アーケード
11	8 ↓	140	ドラゴンセイバー	アーケード
12	12 —	132	三國志II	パソコン
13	14 ↑	131	ドラゴンボール	ファミコン
14	18 ↑	124	U. S. NAVY	アーケード
15	16 ↑	99	R−TYPEII	アーケード
16	20 ↑	94	出たな! ツインビー	アーケード
17	29 ↑	74	マーベルランド	アーケード
18	26 ↑	57	サークII	パソコン
19	15 ↓	54	大工の源さん	アーケード
20	13 ↓	50	エリア88	アーケード

『Sファイター II』がまたも独走、トップ守る

やっほー、今月もやってきました「移植月報」のコーナーだよん。さて、今回の結果なんだけど、ここ数か月の結果と同じように、またもや『Sファイター II』がダントツの人気。圧倒的な強さを見せつけたという感じだね。もう、あとはどこまでこの人気が続くのか？　といったところに興味はいくぞ。

ところで、『サイレント』なんだけど発表されたPC版はオリジナルということなので、チャートからは外さないぞ。

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル
1	26015	ドラゴンクエスト
2	12548	テトリス
3	12009	ファイナルファンタジー
4	11949	ファイナルファイト
3	11571	グラディウスII
6	9695	エメラルドドラゴン
7	5791	R−TYPEII
8	5735	SDガンダム
9	5081	パロディウスだ!
10	4921	三國志
11	4407	サイレントメビウス
12	4336	信長の野望(全国版)
13	4333	エリア88
14	4135	ストリートファイターII
15	3749	魍魎戦記 摩陀羅
16	3414	フェリオス
17	3189	グラディウスIII
18	2832	ドカベン
19	2491	スーパーマリオブラザーズ
20	2451	ドラゴンセイバー

  イラスト／薄葉士郎

読者の大声

⬅岡山県　馬花月竜児さん



⬅兵庫県　さんちゃん



⬅群馬県　(仮)将輝くん



⬅静岡県　中原しゅうじさん



☆PCが安定した市場じゃないとはトホホ。早く安定してもらいたい。新潟県　目崎博文くん☆萩原一至先生の「バスタード」なんか、RPG向きじゃないですか！　ぜひゲーム化を!!　埼玉県　百目鬼弘さん☆うーむ、ボタン6つで移植は難しいかもしれないけど、なんとか『Sファイター II』を!!　神奈川県　アーフタ29くん☆GGで『フレイ』が出るそうじゃないですか。PCでもお願いしますよ。山口県　籬耕平さん☆『メリーゴーランド』スーパーCDで、あのヌルヌルアニメが見たい。千葉県　小林祐介さん☆有名なゲームの移植が増えたのはうれしいけど、全体的にSLG(AVGも)が少ないと思う。いつまでも遊べるSLGをもっと移植して。茨城県　モワトリンくん　編：そんじゃ、また来月!!

⬅岐阜県　ことぶき風太くん





⬆広島県　ファルシオンさん



⬆神奈川県　ポリンキーくん

⬅東京都　迎夢達人さん





⬆岐阜県　土岐つづくん



⬆神奈川県　20秒後から来た男くん

ベストキャラクター人気投票第1回集計結果

	名　前	ゲーム名
1	ワルキューレ	ワルキューレの伝説
2	アドル・クリスティン	イース
3	タムリン	エメラルドドラゴン



⬅愛知県　暁一穂くん

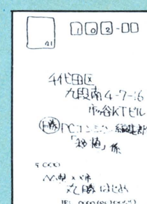


➡石川県　ATAKA.さん

はいっ！　今回からはじまった、人気キャラ投票のコーナーです。しかし、送られてきたハガキが少なくて、総数で100足らずという結果。ぜひ、次回はド～ンとたくさん送ってよね!!

おたより募集中

コーナーへのハガキは、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望の作品と欲しいソフトを1本書いて送ってネ。毎月5名にゲームをプレゼントだ。あて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PC編集部「移植」係まで。



⬆オモテはこんな風に書いてね。

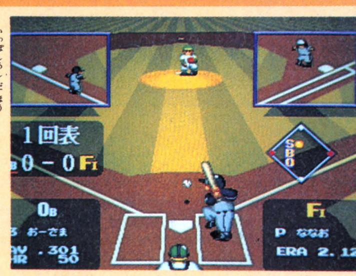


⬆ウラはキミの好きにしてOKだ。

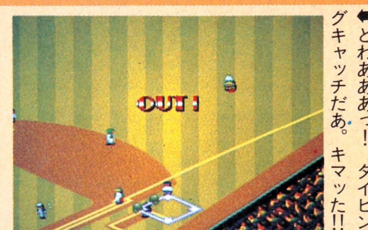
ⓒ㈱ナムコ

連載 第8回 ナムコのな

PRESENTED BY スーパー激烈社員御所脇ヒロリン



➡一本足打法がかっこいい"おーさま"登場!!　打撃力ありそう…。



⬅どわあああっ！　ダイビングキャッチだあ。キマッた!!



➡ぐえ！　痛そう。こんなときでもゲームは盛り上がるぞ。

今度のナムコの新製品は、『スーパーワールドスタジアム』だあ～。今回はスーパーということで、球団数は全16、球場も魅惑の4球場、華麗なファインプレーもできるようになったのだ!!　他に、各選手の表情が豊かになってるとか、フォームも特徴的だとか、背番号もきちっと入っているとかで、選手への思い入れもたっぷりにプレイできちゃうぞ。さらに、演出関係にもたっぷり力を入れているので、エキサイティングに試合をできることまちがいなし！　もうすぐゲームセンターで開幕、それまで首を長くして待っててね。

〈当選者発表〉東京都　春日井猫美くん、長崎県　牟田礼治くん、愛知県　みやらん江MAOさん、愛知県　内藤誠くん、岐阜県　安田紳くん。以上の皆さんでした、おめでとう！

新作ソフト お毒味チャート

評論家 ＼ ゲーム名	ヒット ジ アイス	ワールドジョッキー	どらごんEGG！
	 タイトー 9月20日発売／¥6,800	 ナムコ 9月20日発売／¥5,800	 メサイヤ 9月27日発売／¥6,500
 全ゲーム制覇超人 **岩崎啓真** 『天外II』の発売日が決まったのだ。次の号では写真なんかもドーンと出るので、楽しみにしていてね。それにしても大きなゲームだ。ふう、疲れたよぉ。	操作性とかには文句はないのだが、どうもゲームの内容がイマイチ、ピンボケな感じがする。迫力を出すためにキャラクターを大きくしたのは分かるが、弊害の方が大きかった気がする。どうも全体的に中途半端なのが残念だ。 ●●●●●●○○○○	1人でプレイする分には、まあまあ面白いゲームなのだが、これが多人数プレイになると超燃える。本当の競馬ならたちまち失格になってしまうダーティの極致の様な競馬が展開されるのだ。多人数プレイの好きな人は買いでしょう。 ●●●●●●●●○○	オープニングのビジュアルとかボスの所でのラフタースクロールとか、部分的に光る所はあるのだが、かんじんのアクションとゲームの内容があまりに雑。さらにいえばゲームのグラフィックと音楽もイマイチ。もうちょっと頑張って欲しかった。 ●●●●●○○○○○
 対COM無敵人間 **ウォルフ中村** うふふのふ。2台目のパソコンを買ったのだ。今はやりのノートパソコンなんである。でもって、今もそのパソコンで原稿を書いているんである。うれしい☆	私がヘタなだけかもしれないけれど、細かいテクニックを発揮できる部分が思っていたほどなかったのが残念。また、キャラサイズが大きいだけに、障害物（ダウンしている選手）がジャマで、プレイしていてイライラしちゃうんだよね。 ●●●●●●●○○○	馬券の導入をはじめとする新しい視点を取り入れたことによって、遊び方の枠が広がった。システムがちゃんとしているから、どんな遊び方でもできちゃうのがこのゲームの強みだね。多人数プレイの「ジョッキープレイ」は盛り上がるぞっ！ ●●●●●●●○○○	パワーアップ&ダウンのバランスがイマイチ。1度やられると最弱状態に戻るため、対ボス戦でミスるとかなりつらいのだ(NORMALの大ボスで苦労した)。EASYは逆にやさしすぎるし。でも操作性は悪くないから、慣れれば楽しめるかな？ ●●●●●●○○○○
 お気楽専門校生 **東　千里** 前回の続きになるけど、夏休みは花火を見に行ったの。パァーッと夜空に咲く花火はドラマチックでステキだったわ。今度は食欲の秋に突入！　食べるぞー！	細かいルールは一切なし。アクションがハデだし、キャラたちもワイルドでたのもしいの♡　とにかくキャラたちの表情に注目してほしいわ。まずは、練習モードで大技のショットを研究するといいかもね。本番の試合の白熱度が倍増するわよ。 ●●●●●●●●○○	オリジナリティにあふれたカワイイゲームね。パラメーターも細かく表示されるし、コースの種類も多いし、天候まで変わっちゃう。ウ〜ン本格的だわ。1人でもOKだけど、友だちとアイテムの奪いあいをしながらのプレイも、ぜひススメるわ。 ●●●●●●●●○○	最近は女の子のキャラが多くなったわよね。私は、リュックの中にいるときのドラゴンがお気に入りよ♡　はじめは簡単にクリアできるけど、1面クリアするごとにアクションが激しくなってくるわ。進めば進むほど手ごたえの味わえるゲームよ。 ●●●●●●●○○○
 こだわりの達人 **ミロはぢめ** 25型のテレビを買ったはいいが、なかなか自分の部屋にテレビが入らなくて四苦八苦。2時間かけてやっと入りました。さて、次は何を買おうかなぁ〜っと。	アイスホッケーのルールはほとんど関係ないから、細かいルールを知らない人でも手軽に遊べるソフトじゃないかな。逆にいえば、単純で物足りない気も少しするけどね。でも、多彩で迫力のあるアクションは、今までのソフトにはない面白さがある。 ●●●●●●●○○○	基本的にはFC版との大きな違いはないね。パワーアップされたのは、馬のグラフィック（キャラがデカくなって動きが良くなった）と4人プレイモードが加わったところかな。FC版が好きだった人ならば、楽しく遊べること間違いナシ！ ●●●●●●●●○○	ドラゴンを育てれば、乗り物になって攻撃もできるというのは、いいアイデアだと思う。でも、他の部分がおろそかになっている気がするね。ピコピコした音は耳ざわりだし、ドラゴンがデカくなると、かえって敵に当たりやすくなっちゃうし……。 ●●●●●●○○○○

NEW GAME 下馬評
今月はこのゲームが売れる!?

由　今月はむずかしいね。それぞれ個性的で。
保　でも私は個人的に『ワールドジョッキー』を強く推します。ホントにいいゲームですよ。
ウ　ウキキはやっぱり『ニュートピアII』ですね。完成度が高いしRPGだから。

	予想屋3人衆	由	保	ウ
1	ヒット ジ アイス		▲	
2	ワールドジョッキー	◎	◎	○
3	ドラゴンEGG！			
4	ニュートピアII	○	○	◎
5	クイズアベニュー2	▲	※	▲
6	森田将棋PC			
7	ウルトラボックス5号	※		※

マークの見方：◎本名　○対抗　▲単穴　※もう1本

由　ところで夏休みはどうだった？
ウ　ま、ゲーム三昧ってとこですか。
保　オマエは、年中ゲームやっとろうが。それ以外なんかすることないんか。
ウ　ま、オンナ三昧ってとこですか。
由　うそつけ（笑）。保は帰郷以外は馬だけ？
保　ええ。でもわたしもゲームはしてましたよ。
由　結局、まともなのは俺だけか。
保・ウ　え〜、なんか言いましたか？

ニュートピアII	クイズアベニュー2	森田将棋PC	私のメインディッシュ
 ハドソン	 NECアベニュー	 NECアベニュー	
9月27日発売／¥7,200	9月下旬発売予定／¥6,000	9月27日発売／¥7,200	
操作性などの前作のいい所は全部残しつつ、前作と比較して、問題にならないぐらい派手になったおかげで大変いいゲームになった。ただ迷宮のトラップや敵が前作よりもかなり強くなっているので、難易度はやや高くなったと思う。 ●●●●●●●●○○	前作とは別物のゲーム。デキははるかにいい。アーケードのクイズゲームをかなり研究したあとがアイテムやゲームの進行にはっきり見える。またグラフィックも、前作よりはるかによくなっている。ちょっと出題される問題が難しいのが難点。 ●●●●●●●●○○	まず、今までの将棋ソフトと比較して、コンピュータか速くて強い。しかも持ち時間が同じなので、アンフェアな感じがしないのがすごくいい。またモンスター将棋も雰囲気が変わってなかなかいいと思った。将棋が好きなら買いでしょう。 ●●●●●●●○○○	今月は抜群にいいソフトはないけれど、よくまとまった作品が多いって印象でした。イチ押しは2本。多人数ゲームが好きなら『ワールドジョッキー』。ＲＰＧファンなら『ニュートピアII』でしょう。あと『森田将棋』と『クイズアベニュー2』は、そのジャンルが好きな人なら買っても、決して損はしないソフトといえそうだね。
ゲームとしてのポイントがしっかりと押さえられているから、安心して遊べる。魔法のレベルが体力によって変わるというのもいい味を出してます。ブーメランを投げたまま画面を切り替えると、いきなりなくなってしまうのは不親切だと思うけど。 ●●●●●●●●○○	CDを使ったクイズものが定着した感じだね。この『2』で気になったのは「剣と魔法」でのミス回数の設定。有利なはずのふたりプレイが計8回で、ひとりプレイが4回止まりってのは少しつらいのでは？　ひとりプレイも8回にしてほしかった。 ●●●●●●○○○○	COMが強いし機能も充実しているから、かなり遊びがいのある作品になってます。思考時間もそんなに長くないし。ただ、勝ったときにもう少し派手な演出があってもよかったんじゃないかな？　ファンタジーモード（!?）で特にそう思った。 ●●●●●●●●●○	今月は『森田将棋ＰＣ』をおススメ！読者の中に将棋をやりたいと思う人がどれだけいるかは疑問だけど、操作性も良好だし、何よりも「詰将棋を解いちゃうぞ！」という挑戦的な姿勢を私は高く買っているんです(笑)。アクションＲＰＧの『ニュートピアII』、パーティゲームの『ワールドジョッキー』も楽しみがいのある良質のゲームです！
確かに武器や魔法が増えただけでなく内容そのものがグレードアップしてるわ。イベントの演出は前作よりも凝っているし、隠し部屋などの隠れた画面も魅力的だわ。初心者から上級者まで、プレイすればハマることまちがいなしよ。 ●●●●●●●●●○	多人数プレイができるだけでなく早押しクイズもできちゃうの。クエストとＦ１の２つのモードは全然ちがった内容だから、楽しみ方も２倍になるの。なんだかぜいたくな気分になるゲームだわ。クイズファンは要チェックだわね。 ●●●●●●●●○○	将棋なんて初めてだったのよね。でも初心者から上級者まで幅広く遊べる親切なゲームなの。４つのモードを上手に選んで研究していけば、実力もどんどんアップしていくわ。何よりも、堅苦しい駒のイメージをモンスターにしたのがウレシイわ。 ●●●●●●●●○○	今回は多人数プレイできるものが多くてウレシイわね。頭脳プレイ派には「森田将棋ＰＣ」で実力をつけてほしいけれど、『ニュートピアII』『ワールドジョッキー』を私はススメちゃうわね。なんといっても、オリジナリティにあふれてるし、内容も充実しているわ。お友だちや家族みんなでワイワイと楽しんでほしいゲームだわ。
シナリオが一新し、武器の種類も増えたけど、前作と大きな違いはないね。なんか『II』というより『1.5』って感じ。前作が好きだった人であれば、文句なく遊べると思うけど、もう少し全体的に、グレードアップしてほしかった気がします。 ●●●●●●●●○○	ジャンルも多彩だし、クイズの問題数も多いから、このゲームをクリアするには相当の知識がなきゃダメだろうね。自分の知識力を試してみたい人には、遊びがいのあるソフトじゃないかな？　ただ、グラフィックが相変わらず子供だましだね。 ●●●●●●○○○○	思考の速さは文句なし。駒の種類もいろいろと選択できるから、そのつど違った雰囲気で遊べるのがイイね。ただ残念だったのは、軍人将棋がGTじゃないと遊べないこと。普通のPCエンジンでも軍人将棋が遊べれば、なお良かったのにね……。 ●●●●●●●○○○	今月のイチ推しソフトは、『ワールドジョッキー』です。４人で遊べるといえば『ヒット ジ アイス』もあるけど、僕はお馬さんのケツをビシバシ叩きまくるほうが手に汗握れたので『ワールド～』をイチ推しに選びました。要するに、馬とアイスホッケーのどちらが好みかという問題だね。あとは『ニュートピアII』も安心して遊べるソフトじゃないかな！

すべり込み単独レビュー

ULTRA BOX第5号

ビクター音産／9月20日発売／¥4,800

毎度おなじみのCDマガジンの第５弾。タイトル回りが少し模様替えしたが、内容はいままでと同じ路線を突っ走っている。Ｈスポーツやパロディーゲームなどは、作り手が楽しんでいる雰囲気が伝わってきて好感がもてる。値段も安いし、結構楽しめると思うな。あとはこれで２Ｍ専用になってアニメもののアクセスが減れば最高だと思うんだけど。（由）

●●●●●●●○○○



⬆お楽しみのＨスポーツゲーム。今回はハードルで、前の縄跳びよりは簡単だ。

⬇『ダサイヤス』はパロディーＳＴＧ。マイキャラは梅さんか？



あらすじ

そこに人影が。「あっ、あなたはサイフに58円しかない(前述)アキラさん!?」会社でもらった定期代までパチンコにつぎこみ、歩いて帰ってきたことは幸子には一目瞭然であった(涙)。



あらすじかかせりゃ宇宙一!! 後藤副編集長のあらすじが読めるのは㊖だけ!!!!



次回Mr.死語の宇宙漫遊記
"SF・キャプテン死語"の巻だっ!!

ロードス島戦記通信

No.13

よくわかる「ロードス島戦記」講座 第9回OVAストーリー大紹介!!

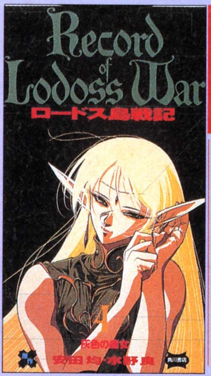
ゲーム版の記事や本誌連載中のコミック版で初めて『ロードス島戦記』を知った人もいることと思う。この作品は小説、リプレイ、カセットブック、そしてOVAとさまざまなメディアで展開している大人気作品なのだ。そこで今月は、OVAの第9巻までを一気にどーんと大紹介しちゃうぞ！

第1巻 伝説への序章(プロローグ)



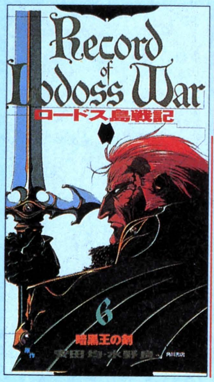
ストーリー的には第5巻と第6巻の中間に位置するエピソード。ドラゴンとの戦闘シーンは必見！

第4巻 灰色の魔女



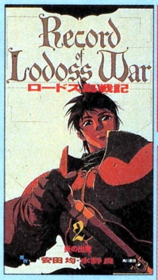
「無事に出てきた者がいない」とウワサされるロードス島でも1、2をあらそう難所"帰らずの森"でのエピソードが中心となっている。

第6巻 暗黒王の剣



タイトルになっている「暗黒王の剣」とは、マーモの皇帝ベルドが持っている「魂砕き(ソウルクラッシュ)」と呼ばれる魔剣のことなのだ。

第2巻 炎の出発(たびだち)



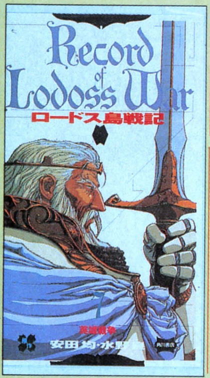
この巻が実質的な第1話にあたるんだ。パーンが冒険に旅立つまでのきっかけを描いているぞ。

第9巻 支配の王錫



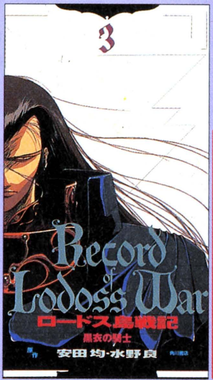
"黒衣の騎士"アシュラムが動き出した！彼は魔竜が持っている「支配の王錫」を手に入れるため、火竜山に向かうのだが……。

第7巻 英雄戦争



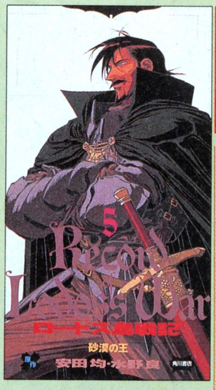
ファーン率いるヴァリス軍（パーンたちが属している方）と、ベルド率いるマーモ軍との全面戦争を描いた巻。はたして勝つのは？

第3巻 黒衣の騎士



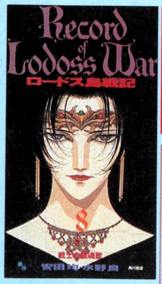
ベルド、アシュラムといったマーモ軍(パーンたちの敵)が初登場する。この作品のヒロインであるディードリットも仲間になるよ。

第5巻 砂漠の王

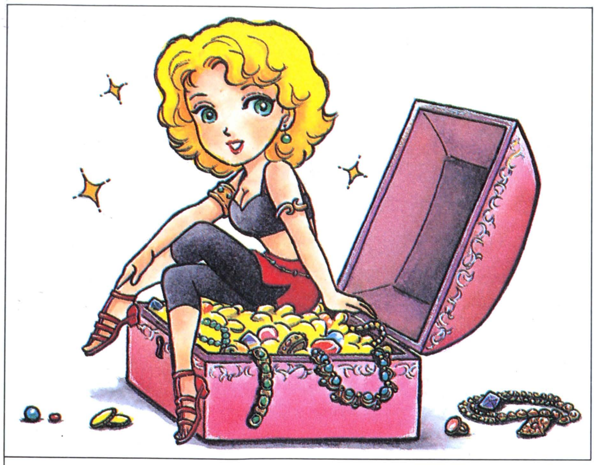


ロイドの聖王宮で催された宴にパーンたちが参加するんだけど、そこで吟遊詩人がうたう"6英雄のサーガ"がカッコイイのだ！

第8巻 戦士の鎮魂歌(レクイエム)



鎮魂歌とは、文字どおり「死者の魂を鎮めるためにうたわれる歌」のことなんだ。



イラスト／久保田彩子

MAC

楽しかった夏休みも終わって、いよいよ新学期！ というワケで(!?)“MAC”も少しだけ衣替え。賞品はいっそう豪華になって、紙幣もモデルチェンジ。でも、以前のMAC紙幣ももちろん使えるから安心してね。では、さっそくGO!!

豪華賞品をもらうには…

MACは、いつも本誌を愛読してくれているキミたちに、プレゼントを手に入れるチャンスをあげるステキなカード。そのプレゼントを手に入れるには、賞品ごとに決められた点数のMACが必要なんだ。

㊙PCエンジンが心をこめて選んだ賞品は全部で25点。賞品ごとに必要なMACの点数は、次のページの表を見てね。ほしいプレゼントが決まったら、その点数をめざして、MACをどんどん集めちゃおう!!

MACを集める方法は２つ。まず、毎月このコーナーでプレゼントする20MAC(５MAC×４枚)を集めること。もちろん、兄弟誌『㊙スーパーファミコン』に毎号ついているMACも使えるよ。

もうひとつは、本誌のいろいろなコーナーに投稿してMACをもらうこと。いちどにたくさんのMACを手に入れるには、この方法がイチバン。１度や２度選ばれなかったからって、メゲてちゃダメ。どんどん応募していっぱいMACをもらっちゃおう。

希望するプレゼントの点数が集まったら、「応募方法」をよく読んで編集部まで送ってね!!

応募方法

ほしい賞品の点数が集まったら、次のように応募してね。まず自分の住所・氏名を書いた封筒に、①集めたMAC、②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名を書いた紙、(③ボールペン、シャープペン希望者は、自分の住所・氏名を書き62円切手を貼った返信用封筒も同封)を入れ、下のあて先まで送ってください。

ただし、同じ月のMACは８枚（40MAC）まで、同じ絵柄の旧MAC（厚紙のもの）は２枚までしか使えないから注意してね。投稿コーナーでもらえるスペシャルMACは何枚でもＯＫだよ。みんなの応募、待ってるよ!!

[あて先] 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部 MAC賞品係



MAC マルカツ アタック カード●マルカツ アタック カード MAC



1	スーパーグラフィックス	30,000MAC
2	電子手帳	25,000MAC
3	スーパーファミコン	20,000MAC
4	コードレステレホン	20,000MAC
5	ディスクマン	20,000MAC
6	デジタルパーカッション	15,000MAC
7	ポケットパノラマカメラ	15,000MAC
8	コアグラフィックス	14,500MAC
9	メガドライブ	12,500MAC
10	RCカー	12,000MAC
11	ウォークマン	11,500MAC
12	液晶テレビ	10,500MAC
13	アベニューパッド	3,500MAC
14	天の声2	2,850MAC
15	ターボパッド	2,200MAC
16	マルチタップ	2,100MAC

17	電卓	1,800MAC
18	㊖Tシャツ	1,200MAC
19	㊖オリジナルテレカ	670MAC
20	レコード券(1000円分)	670MAC
21	図書券(500円分)	670MAC
22	文具券(500円分)	670MAC
23	㊖専用原稿用紙	300MAC
24	㊖シャープペン	200MAC
25	㊖ボールペン	50MAC



New Soft Times

延長戦

雷電 RAIDEN

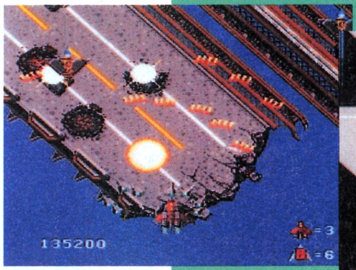
ハドソン／11月22日発売／¥7,200　STG　6M

これが本格STGだ!!

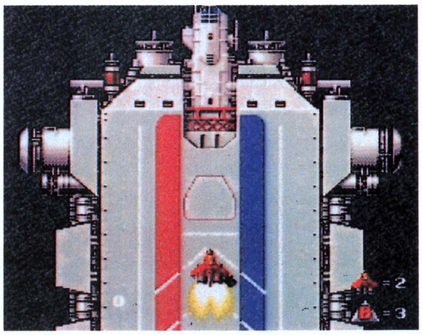
昨年ゲームセンターで、STGファンをわかせた『雷電』が、PCエンジンに移植されたぞ!!　ゲームの画面を見ても、アーケード版とくらべて遜色ないし、オリジナルのファンも納得のデキになっている。しかし、アーケード版ではできた2Pプレイが、PC版では1Pプレイオンリーとなっているのが残念なところ。

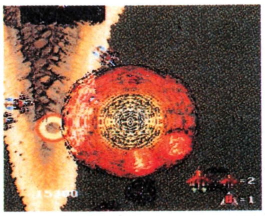
この『雷電』のおもしろさの1つにパワーアップがある。パワーアップは〝バルカン〟と〝レーザー〟の2種類あって、それぞれ最強になるとその破壊力はかなりのもの。そして、一撃必殺の〝ボンバー〟は、ボスに対して大いに有効で、弾幕としても使えるのだ。

本格派のSTGをプレイしたいキミに、もってこいの1本だぞ!!









⬆危ないと感じたらボンバーを使え。出し惜しみはいけないぞ。

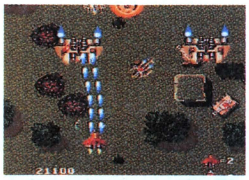
⬅この空母から発進だ。さあ、撃って撃って撃ちまくれ。

STAGE 1

ゲームは母艦を飛び立つところからスタートする。パラパラと攻撃してくる敵ヘリをかわして海を渡ると、陸地が見えてくる。のどかな田園風景だが、敵は景色とはうらはらに激しい攻撃を仕掛けてくるぞ。ぜひ最初のパワーアップアイテムは取っておこう。しばらく進むと家屋がちらほら見えてきて、やがて街になる。そこを抜けると1面のボスだ。攻撃は激しいが、後の面に備えて、ボンバーは使わないでおこう。



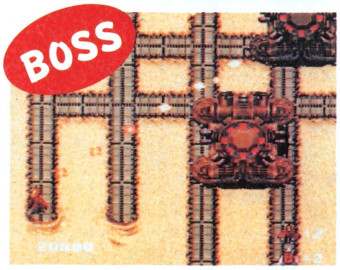
⬆やられた！　中央の大きな敵機は、パワーアップアイテムを出すぞ。



⬅ある程度パワーアップしたレーザー。



⬆ステージ1は、まだ攻撃はゆるやかだ。左の勲章は逃すなよ。



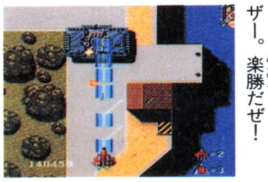
⬅2台のタンクが1面のボスだ。攻撃をかわし、各個撃破しろ。

STAGE 2

ステージ2に入ると敵の攻撃は一層激しくなるが、今まで十分にパワーアップしていれば大丈夫だろう。地形のほうは、建物の間をぬって海が見えてくる。今度は砲台や戦車のかわりに戦艦がお相手だ。ゼロ戦みたいに突っ込んでくる敵に注意しろ。ボスとは海上の戦いとなる。なんとコイツの羽根には敵がくっついていて、それを切り離して攻撃してくるのだ。無難にクリアするにはボンバーが一番だろう。



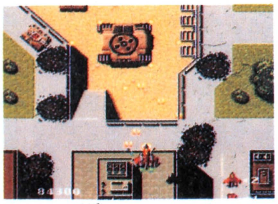
⬆コイツらはカタい。しかし撃ち逃すと画面下からUターンしてくるぞ。



⬅超強力になったレーザー。楽勝だぜ!

⬅戦ってる最中に落ちてくる飛び散る弾に注意。ボンバーを使え。



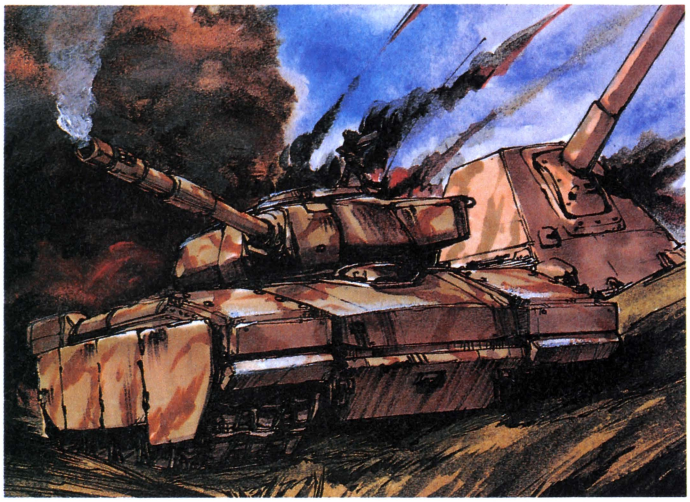


⬆しだいに難しくなってくるステージ2。ボスの前にやられるなよ。

パソコンの名作、待望の登場!!

LORD OF WARS

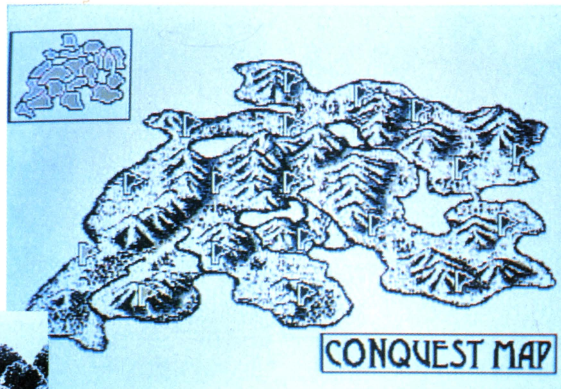
ロード オブ ウォーズ



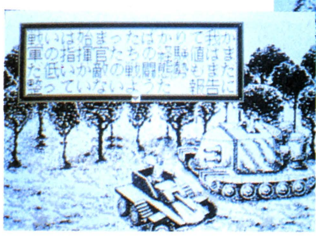
システムソフト／年末発売予定／価格未定 SLG

コンクエスト島をめぐるタクティカルなタンクバトル！

島の覇権をめぐり、2つの勢力が対立するコンクエスト島。この島を舞台にくりひろげられる戦車対戦車の激しい戦いをシミュレートするパソコンSLGの名作『ロード オブ ウォーズ』のエンジン版が、オリジナルとほとんど変わらないカンペキ移植で登場だ。ヘックス表示のないマップ、アイコンによる簡単操作など、見た目はあくまでもシンプルだが、限られた数のユニットで戦わなければならないため、高度な作戦術が要求される。手ごたえ十分の本格派SLGだ。



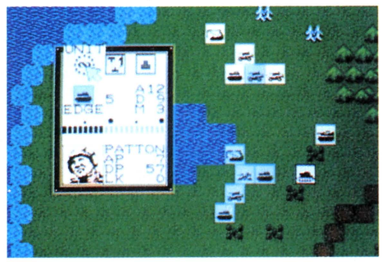
⬆コンクエスト島の全図。白い旗の立っているのが味方の占領エリア。目標は全エリアの制覇だ。



⬅シナリオ開始時に表示されるメッセージには、攻略のヒントが…。



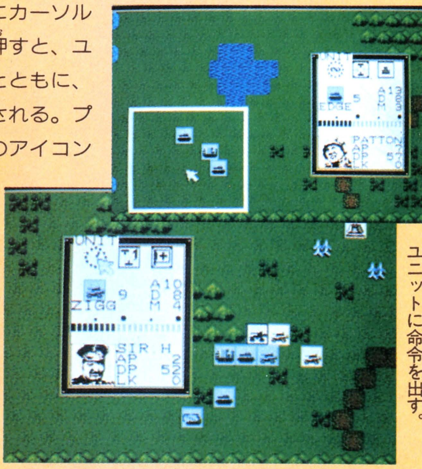
⬅ゲームスタート時、味方の戦車はたった6台しかない。



➡操作はシンプルだが、内容のほうは本格的。手ごたえ十分のSLGだ。

ユニットへの命令はアイコンで

自軍の戦車ユニットにカーソルをあわせて①ボタンを押すと、ユニットに関するデータとともに、3つのアイコンが表示される。プレイヤーは、この3つのアイコンを操作することによって、そのユニットに命令をあたえる。命令の内容はアイコンの絵柄の組み合わせで決まり、敵ユニットへの攻撃、目標地点への移動、ダメージの修理など、さまざまな命令が出せる。



⬅ユニットの初期配置。戦いはすでに始まっている。

⬅ウインドウ内の上部に並んだ3つのアイコンを操作してユニットに命令を出す。

カラーモードの切り替えOK！

パソコン版の『ロード オブ ウォーズ』のゲーム画面はモノクロだったが、エンジン版ではカラーのゲーム画面もプラスされている。コマンドひとつで切り替えられるので（ゲーム途中でも可能）、好きな画面モードでプレイしよう。

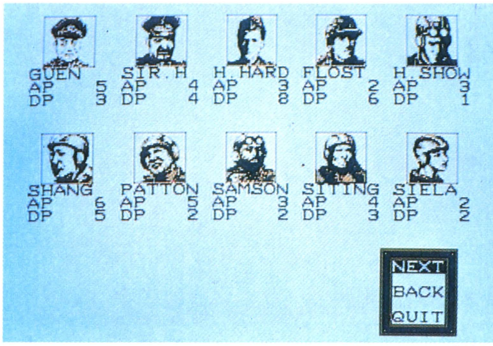


⬆➡パソコン版と同じモノクロ画面からカラー画面への切り替えが可能。キミはどっち が好きかな？

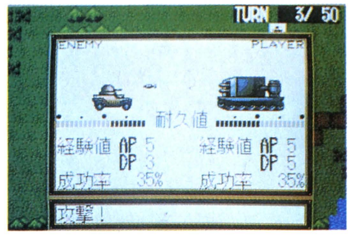
  イラスト／薄葉士郎

個性的な40人の指揮官たち

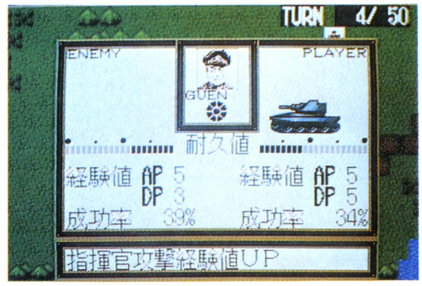
『ロード オブ ウォーズ』には、能力や特徴の異なる指揮官が40人も登場する。ゲームスタート時には右の10人、その後ゲームを進めていくうちに、収容所から解放された指揮官が仲間に加わっていく。指揮官たちは、最初は未熟なヒヨっ子だが、敵との戦闘を通じて、だんだんと歴戦の勇士に成長していく。指揮官が優秀になれば、攻撃が命中しやすくなるとともに、敵の攻撃が当たりにくくなる。武装面で勝る敵軍と互角にわたりあうには、優秀な指揮官が何人も必要なので、いかにうまく指揮官を育てるかが、このゲームの勝敗の鍵を握っているといえる。



⬆スタート時の10人の指揮官。APは攻撃力、DPは防御能力を示している。



⬅戦闘画面。指揮官が未熟だと攻撃が当たりにくい。

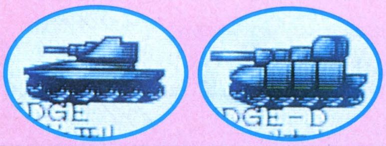


➡敵戦車を撃退すると、経験値がアップし、指揮官が成長する。優秀な人材を育てよう。

戦車の適性を考えることも重要だ

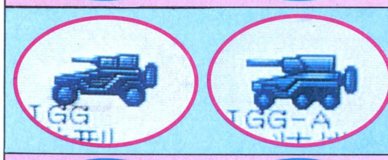
戦車ユニットは全部で20種類。戦車は右の表のようにいくつかのタイプに分類でき、それぞれ性能に特徴や弱点がある。戦いに勝つには、各戦車の適性を考えた作戦をたてることが大切だ。攻撃力を持たないWORKER型を先頭に置くとか、装甲の弱いZIGG型を1台きりで敵のまったた中に突っこませるようなことをしていたのでは、絶対に勝てないぞ。

また、戦車も指揮官と同じように成長する。敵の軍事工場があるマップを制圧すると、戦車の武装が強化されるのだ。しかし、どんなに強力な戦車でも、未熟な指揮官が搭乗していたのでは力を十分発揮できないので注意しよう。



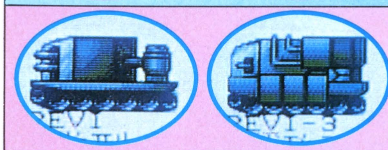
〈EDGE型〉

攻撃力、防御力、移動力ともに優れた能力を持つ重戦車。文句なしに部隊の主力となるユニットだ。破壊力抜群の戦車砲を武器に、邪魔な敵戦車を退け、突破口を切りひらくのがこの戦車の仕事だ。



〈ZIGG型〉

すぐれた索敵能力と移動力を誇る、高機動装甲車。他の戦車の2倍近い移動力で進み、敵の位置や戦力を偵察する。また、装備した速射砲は1ターンで2回攻撃できる。装甲がやや弱いのが難点。



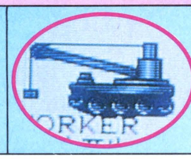
〈REVI型〉

CANNON砲を運ぶために作られた戦車。ぶ厚い装甲で守られたボディの防御力はすばらしく、戦車砲の攻撃が当たってもほとんどダメージを受けない。ただし、移動力と攻撃力は見劣りする。



〈CANNON〉

間接攻撃ができる強力な砲台。REVIが転換する。移動力を持たないのが欠点。



〈WORKER型〉

戦車のダメージを修復するユニット。これを破壊されたら、まず勝ち目はない。戦闘能力は持たない。

システムソフト 社長室広報課

森本さんからひとこと

えー、「システムソフト」が家庭用ゲーム機のソフトをつくるのは、ゲームギア用の『大戦略』に続いて2作目なんですね。だから、はっきりいって何もかもがはじめてという感じ。はたして、今回の『ロード オブ ウォーズ』がPCエンジンユーザーのみんなに喜んでもらえるかどうかというのも、手探り状態です。ただ、最初にパソコン版を発表したときは、非常に高い評価をいただきましたし、PC版もしっかり制作してますので内容的には決して期待を裏切らないものだといえますよ。まあ、次に発表する作品もほぼ決定して、企画や開発を進めていますのでこれからのシステムソフトに期待してください。



➡大きな身体に大きな心の、気さくでパワフルな人なのだ。

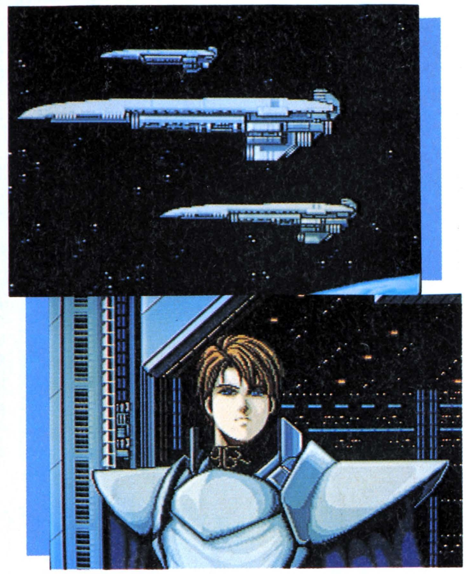
WRITER'S NOTE

『ロード オブ ウォーズ』の名を聞いて、すぐにあのシブいゲーム画面が思い浮かぶ人は、なかなかのゲーム通だ。なにしろオリジナル版が発売されたのは今から7年も前のことで、ゲーム好きにはウケたものの、大ヒットにはいたらなかった(マックっぽい画面が大衆ウケしなかったらしい?)。そんなワケでこのゲームは、隠れた名作とされていた。『大戦略』のようなユニット生産型とは違うおもしろさ、難しさのあるいい作品だ。 (ビショップ小峯)

ビジュアル満載のSF・SLG!!

SFスペースファンタジー
SCENARIO SIMULATION GAME
シナリオシミュレーションゲーム

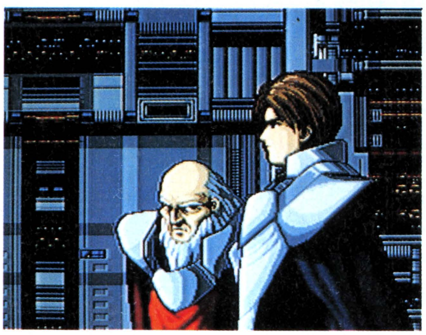
Super Schwarzschild
シュヴァルツシルト



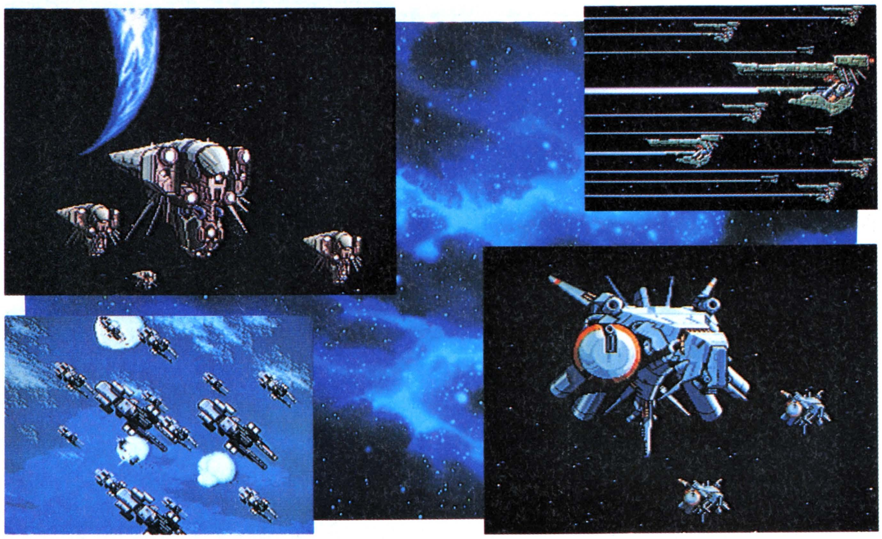
工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定　SLG

6シナリオを戦い抜き、銀河の覇者をめざせ!!

大銀河シュヴァルツシルト。星系「ソマリ」は、その辺境の小宇宙にすぎなかった。しかし、争いの渦はこの平和な星系をまさにのみ込まんとしていた。局地的に勃発する武力衝突。オーラクルム王国に起こった突然のクーデター。国王の死を前に、臣民は留学中の皇太子へとその望みをつないだ。



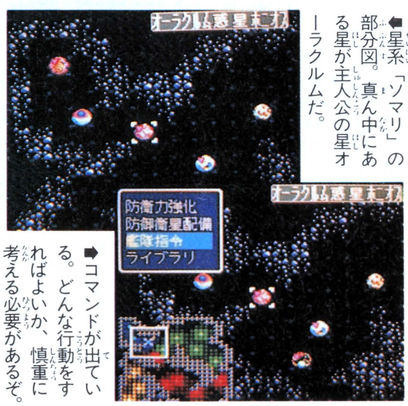
⬅オーラクルムの皇太子。艦隊を指揮し、敵国を征服して星団を統一するんだ。



マルチウインドウの使いやすいコマンドに注目!!

このPC版『シュヴァルツシルト』で特筆すべきことは、パソコン版では1つの画面にいろんなパラメータを表示していたために、メイン画面がその分小さくなってしまったのだが、マルチウインドウの導入によってその弊害を解消できるようになったことである。

"シナリオSLG"と銘うつこのゲームは、6つのシナリオから構成されていて、それをことごとく達成していくのだ。オープニングのビジュアルシーンだけでもわかるのだが、複雑なコマンドやパラメータだけのSLGと違って、絶妙に映像と音楽を取り入れていてプレイヤーを飽きさせない。今までSLGを敬遠してきたキミにも、ぜひプレイしてもらいたいゲームだ!!



⬅星系「ソマリ」の部分図。真ん中にある星が主人公の星オーラクルムだ。

➡コマンドが出ている。どんな行動をすればよいか、慎重に考える必要があるぞ。



⬆それぞれの艦隊の指揮官を見ているところだ。ここでくわしいコンディションを調べて適切な対応をする。

雀偵物語2

アトラス／発売日未定／価格未定　ETC

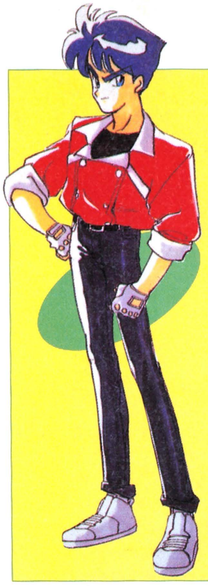
ストーリーを楽しむ麻雀だ!!

前作とは内容をがらりと変えての登場となった『雀偵物語2』の、くわしい情報だ!!

“宇宙探偵ディバン”こと主人公のダイは、悪の秘密結社「麻龍」の地球侵略を阻止せよ、との指令を受け、相棒のマリーとともに地球へ向かった。一方、麻龍の首領ドラーは、人間の子供で作った麻雀牌を手に入れるため、その魔の手を地球へと伸ばしはじめる。

そして現在、私立探偵神塚ダイは、頻発する“少女誘拐事件”の調査にあたっていた。

キミは数々の敵を倒して(勝負はもちろん麻雀ね)首領ドラーの野望を打ち砕け!! 地球の平和は今、キミのそのウデにかかっているのだ!!



ダイ

神塚ダイは、転送することによって宇宙探偵ディバンへと変身できるのだ。ドラーなんか一発ヅモでやっつけろ！





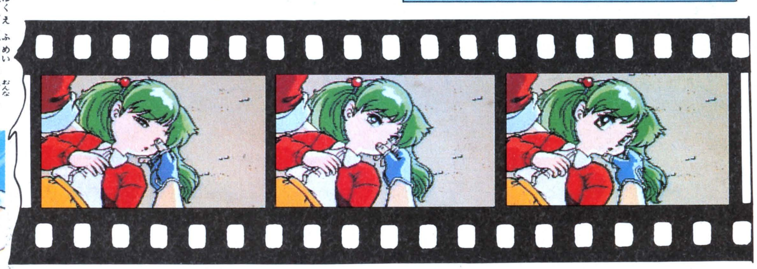


マリー

ダイの助手であり、よきパートナーでもあるマリー。ダイのために奔走してくれるぞ。

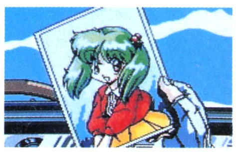
アニメーションに注目!!

このゲームの見どころの1つであるアニメーション。まだまだこれは、ほんの一部分だ。





⬆東方を守る4将軍の1人、東将軍メルリス。武器はお色気か!?



⬅行方不明の女の子のスナップ写真だ。かわいいなぁ。



⬅一人の少女を救出したダイ。ドラーめ、ゆるさない。

麻雀覇王伝～カイザーズ・クエスト～

U.P.L.／年末発売予定／価格未定　ETC

U.P.L.初の家庭用麻雀だ!!

質の高いソフト作りで定評のあるU.P.L.から麻雀ゲームのリリースが決定したぞ。タイトルは『麻雀覇王伝　カイザーズ・クエスト』。どうやら、かなりストーリー性の強い麻雀らしいのだ。くわしいゲーム内容やシステムについては、もうちょっと待ってね。



⬅もちろん、ちょっとムフフなギャルも登場するぞ。ストーリーはファンタジー調らしい。



➡ゲームのメインになる麻雀は2人対局。見慣れた感じの画面なので、プレイしやすそう。

改造町人シュビビンマン3

メサイヤ／発売日未定／価格未定　ACT

待望のシリーズ第3弾!!

おなじみ『シュビビンマン』シリーズの第3弾の登場!! まだくわしい内容はあきらかにされていないんだけど、ストーリーは前回2作品の続きになっている。CDロムということで、内容はさらにグレードアップしていて、ゲーム中のイベントや、ビジュアルシーンも満載し、ストーリーをググ～ッと盛り上げてくれるのだ!! 新情報を楽しみに待つべし!!



⬅キャラクターも前作にくらべ、ひとまわり大きくなってカッコイイぜ!!

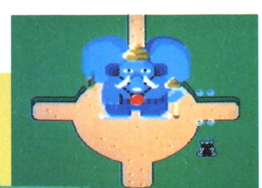
トイレキッズ

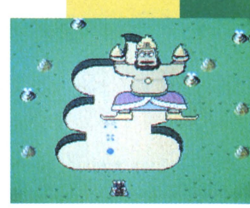
メディアリング／発売日未定／価格未定　STG

トイレでゴーゴー!!

前作『ゼロヨンチャンプ』でボクらを熱くさせたメディアリングの最新作は、コミカルSTG『トイレキッズ』だ。今までにないユニークなSTGを目指して開発は順調に進んでいるぞ。くわしい内容はまだわからないけど、タイトルどおり楽しいゲームになりそう。

➡ボスキャラ“ミミクソマンモス”だ。頭の上のウ○コがたまらないね。





⬅こっちのボスキャラはまだ名前が決まっていない。一体何者なんだ!?

ついに誕生!!

視力回復 トレーニング講座



アメリカから上陸。全米で43万人がその効果を証明！ 画期的トレーニング遂に公開！

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます！

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

視力0.1以下でもあきらめるな！遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。





ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。メガネやコンタクトは一生のハンデ。驚異の方法を体験してみませんか！

●このプログラムの開発者のご略歴●



ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

体験者の喜びの声

以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。
(加藤健二・20歳)



中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は抜群！視力が1.0以上になりそうです。
(島田龍也・15歳)







お急ぎの方はお電話で!!

☎東京03(3318)6111(代)

●受付：朝9時30分～夜9時
(年中無休)

案内書無料急送！

右のハガキに記入し今、スグポストへ！

日本視力回復協会　〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

Falcom©

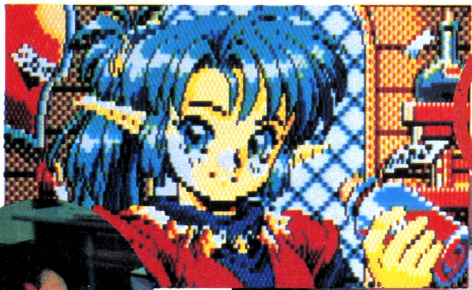
日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。

イースⅠ
イースⅡ
イースⅢ

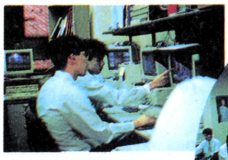
ソーサリアン

ドラスレ
英雄伝説

超新作
プロジェクトNo.03501
プロジェクトNo.03401

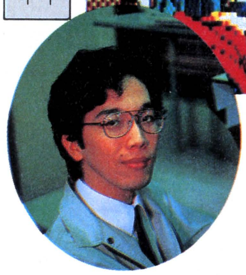


▶新作開発中





スタッフ募集



元アニメーターの方、歓迎します!



コンピュータで絵を描くのはもちろん初めて。アニメーターをやってた頃は線描きと同じパターンのくりかえしだったけど、今では背景から彩色までトータルにやるので絵の力がかなり付いたと思う。また、アニメーターをやってた時は、気にもならなかったけど物を作っている過程っておもしろいんだネ。(YOSHINAGA)





▶TSK湯沢保養所

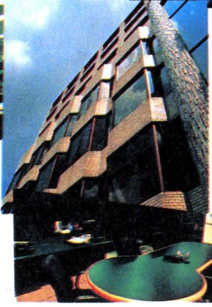


▶研修旅行



▶TSK館山保養所







▶独身寮



私は、とにかく絵を描く仕事がしたかったので、ペインターやトレーサーを6年やっていました。今は自分の絵にお話がついて、音楽が入ってという、映像に近い感覚を味わえるのがとっても楽しい。自分でデザインしたキャラクターが動き、自分でプレイする時が一番の喜びです。アニメーター時代は決められた仕事を機械みたいにこなす自分がとても嫌だったけど、今はきれいな仕事場で働けてとても充実しています。(ONO)





▶開発ミーティング



▶立川昭和記念公園

私はひとつの世界観というか、完結したストーリー作りから参加したかった。でも今のアニメ業界って上がつかえちゃってるからほとんどそんなの不可能でしょ。だから新しい分野にチャレンジしました。収入が安定しているのも助かります。残業もないしネ。(IMAI)



▶スタジオ録音

■募　集／ **ゲーム制作担当スタッフ** 30才位迄
①グラフィック・イラスト ②プログラム
③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ
その他スタッフ 35才位迄
①製品企画営業 ②デザイン・広告
③出版編集 ④キャラクター商品企画
⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務
⑦総務・人事 ⑧その他何でも可

■待　遇／ 大卒初任給174,000円(平成3年)、昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、定期健康診断、TSK保養所、厚生施設全国各地の利用

■休日休暇／ **完全週休2日制**、祝日、年始年末(10日間)夏期休暇(8日間)、有給休暇(最高20日、初年度6日)●**年間休日休暇126日以上**

■勤　務／ 立川(本社)、代々木 9:00~17:30

■関連会社／ (株)ファルコム・プラニング・オフィス
(株)ファルコム・クリエイティブ・オフィス

■応　募／ ①履歴書(写真は必ず貼って下さい。)
②作　品(例えばグラフィック希望ならイラストを2～3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

もちろん来年度新卒者も同時募集

*①②をご郵送下さい。こちらからご連絡致します。
*不明な点があれば遠慮なくお問い合わせ下さい。

■応募先／ 日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2－1－4
トミオービル BOX-MP8宛
0425－(27)－0555(代表)


ピカピカのドーンドンドーン
アルスラーン戦記
サイレントメビウス
全国の松竹系映画館
公開中!
'91角川文庫スニー



©サンライズ・レッド・NAS・NTV



で

剣奴王（けんどおう）ウォーズ[1] 430円
異次元騎士カズマ
王領寺静 <イラスト>安彦良和

魔界皇子**虎王伝[1]** 430円
天涯の覇獣（カレヴァーラ）
井内秀治 <イラスト>南風見亮一郎

黄金の守護者 500円
千年王国ラレンティアの物語 1
小沢淳 <イラスト>ハルノ宵子

デトネイター・オーガン1
誕生編 390円
柿沼秀樹 <イラスト>菊池通隆

ダビデの刻印[1] 470円
西谷史 <イラスト>北爪宏幸

シュガー・スマイル 470円
精霊王国③
渡邉由自 <イラスト>垣野内成美

星間特捜エンジェルバーズ[3] 430円
無法星系ナーガの嵐(下)
秋津透 <イラスト>北野芳喜
<メカデザイン>村田護郎

蜃気楼帝国 3 500円
砂の鎮魂歌（レクイエム）
広井王子&レッド・カンパニー
<イラスト>木城ゆきと

魔星天翔 430円
妖世紀水滸伝[5](第一部完結)
吉岡平 <イラスト>JET

古代幻視行**此花咲夜（このはなさくや） 3**
宝珠輝く<完結> 430円
武上純希 <イラスト>いのまたむつみ

フォーチュン・クエスト[5]
大魔術教団の謎(上) 520円
深沢美潮 <イラスト>迎夏生

終わりのないラブソング[2]
栗本薫 <イラスト>吉田秋生 500円

妖精ステップ 390円
藤本ひとみ <イラスト>元木義子

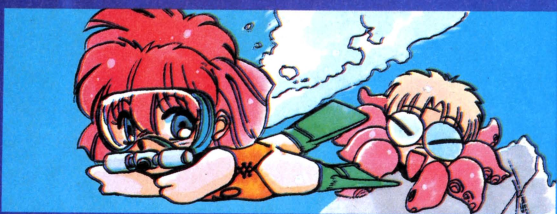
※定価には消費税が含まれています

カーフェア

全国の書店で実施中

見せます出しますゲーム業界

裏のウラ



ナムコ 第3回



広報センター
西村幸久氏
ナムコの広報誌「NG」で、"のぞ"ちゃんの愛称でおなじみの広報さん。

ナムコの「あとがき」

昨年のナムコは、21世紀のアミューズメントを展望するビジョンとして「ハイパーエンターテイメント構想」を高らかに宣言した。これはナムコが多数のゲームを生み出す中で培ってきた高度なハイテク技術と、「ナムコランド」や「キャロット」などの営業店舗を運営する中で育ててきたハートでお客様をおもてなしするエンターテイメントのノウハウを融合させることで、機能的・多人数参加性を重視した大型アミューズメント施設の開発から営業運営までを行い、お客様が主人公として物語の中に機能的に参加し、ドラマティックな体験を可能にしてしまおうというものです。昨年の花博で絶大な人気を博した『ギャラクシアン^{3}』『ドルアーガの塔』や、先月号でお話しした「仮想現実」もその流れの中で考えていただくと、なんとなくわかっていただけるのではないでしょうか？　今後のナムコを知る上で、この「ハイパーエンターテイメント構想」は重要なキーワードといえます。（つづく）

ビクター音産 第3回



ニューメディア事業部
小森治信氏
ビクター音産をまとめる、ナイスミドルの敏腕プロデューサー。

ゲーム開発最前線

1984年10月21日に第1弾ソフトとして発売された『新竹取物語』(FM-7／77対応)のほかに、現在当社の大きな柱になっている音楽ソフトであるミュージアム・シリーズの第1弾『ミュージアム1』(FM-7／77対応)も発売されました。"日本初の音楽のワープロ"と銘うったこのソフトは、大きな反響をもって迎えられ、このシリーズはハードの機能アップにともなって成長し、今日では『4』として発売されています。当時のソフト制作の柱は、**①音楽ソフト②将棋、囲碁に代表されるホビー・ソフト③オリジナルのゲームソフト**の3つでした。また、新しい人材の発掘ということで、当時エニックス社などが実施していたパソコンソフトコンテストを、本社ビルのある原宿とからめて行っていた「原宿音楽祭」と共同で当社も実施しました。その応募作品の中からは、後にファミコン参入第1弾となる『バナナ』のもととなったPZG『モール・モール』が生まれたり、現在営業第一線で活躍している○くんが当社に顔を出すようにもなりました。（つづく）

RIOT 日本テレネット 第3回



第1事業部　企画
西　健一氏
『天使の詩』の企画担当。現在、マスターアップに、超多忙な毎日を送る。

天使が生まれた日

「ケルトの歌姫」と称されるエンヤのアルバムを聴いて『天使の詩』を作ろうと思ったことは話したよね。こんな作品を作りたいってイメージができて、どんな素材を使うかっていうモチーフを見つけて、次に社内の人間にそれが伝わるように企画書としてまとめるんだけど、ここまでは個人作業だから結構楽しかったりする。でもね、楽しめるのはここまで。お金もらって企画やってるんだから、そうそう楽しいことばかり続かない。ラフの企画書がまとまるや否や、開発・営業・宣伝など、いろいろな人を集めて社内の会議にかけるんだけど、これがまさに悪魔の三権分立……。「システムはこうしたほうが売れる」だの「キャラデザインは××に頼んだほうが効果がある」だの、それぞれの立場の人がそれぞれの思惑をはらみつつ、ボクの企画書をもとに話をする。「お願いだ!!　好きなようにやらしてくれ!!」と叫びたい気持ちを殺して、参考意見をメモしたり（大人じゃん）するんだけど、どうしても後に退けない場合がある。（つづく）

テンゲン 第1回

読んだら飲みな 飲むらな読みな



ゲームデザイナー
天内 潤氏
現在、PCエンジンの新作のプログラムに奮戦中。広報もてがける。

ぱっぱかぱーん！

おめでとうございます!! いよいよ始まる酒好きJUNちゃんのこのコーナーは、ほかじゃ絶対に入手不可能なビッグXな情報を、酔った勢いで暴露しちゃうのだ。みんなが知りたいアタリゲームズの最新ゲームや、テンゲンUSAの情報、テンゲンの最新ゲームのスクープもあったりして（まずいかな）。知りたいことがあったら、編集部かテンゲンまでお手紙ちょうだいね。そのほか御歳暮や御中元、誕生祝いも年中受け付けているよ。どーんとこい、どすこい（おいおい）。

さて、ここで次号予告だ（すごい展開）。特ダネ情報が入ってくれば気が変わるかもしれないけど（それも特だね）、うぅ。次回はなんと、日本のゲームファンが知りたくても知る機会のほとんどない、あのアタリゲームズのデザイナーの素性を暴露しちゃうよ。はたして好物は牛肉か豚肉か？ なんか今から来月が待ちどおしいね。こりゃ、酒がうまいわけだ。（つづく）

アイレム 第3回

ホスト高津のライダーズハイ！



販売促進課
高津祥一郎氏
バイク大好き！ レース大好きの熱血広報さんなのだ!!

前号でもいったが"FIMカップ コカコーラ鈴鹿8時間ロードレース"は燃えた！ 真っ白に燃えた！ 完走したでぇ～。38位と40位や！ 40位は完走扱いされへんかったけど、無事走り抜いたんやで。フィナーレのとき、



みんなでビールかけをやった。おもしろい話いっぱいあるんやけど、それはまた来月！ （つづく）

NECアベニュー 第6回

ナイスガイ Mr.TABETAの

業界用語の基礎知識



プロデューサー
多部田俊雄氏
NECアベニューの名物プロデューサー。趣味はゴルフ。

前回しめ切りをおもいっきりオーバーして、スペースがイキナリ半分になってしまった当コーナー。今月からは心を入れかえてシッカリ書きますんで（なーんか、以前にも同じようなことを書いた覚えもありますが……）今後ともよろしゅう。

◆ カ行 ◆

くいず（クイズ） あの名作『クイズアベニュー』の続編『クイズアベニュー2』が間もなく完成。小学生の常識問題から難問奇問までその数何と6000問！ あのミョーなフンイキもそっくりそのまま。敵味方ともに心に深いキズを負っているキャラクターが続々登場!!（宣伝、宣伝）。

ともあれ、私が数百問作ったためにマニアックな問題もありますが、基本的には老若男女問わず、日本語さえ通じれば外人にだって楽しめるパーティグッズに仕上がっています。ドゾヨロシク。

くうそうげーむ（空想ゲーム）

一時期、超つまらないゲームの事をクソのゲーム「クソゲー」と読んでいたが、表現があまりにストレートな上、食事中に声を出すと周りからヒンシュクをかう等の不都合が発生しだしたため、「空想ゲーム」または「ファンタジーゲーム」と呼ばれるようになった……かな？

くれーむ（クレーム）

苦情の事。どんな秀作であろうとも商品にクレームは付きものであるが、ゲームソフト業界、特に日本国内では発売商品数の割にクレームの件数は少ないようである。

以下はアメリカのソフトメーカーで実際に入ったクレームの数々である。

- ゲームが難しくて先に進めない。私はROM内のデータにお金を払ったのだから全てをみる権利がある。メーカーは全面を公開すべきだ。
- このゲームは私が5年前に作ったパソコンゲームによく似ている。盗作を認め、慰謝料を払え。
- 貴社のゲームを買ったがつまらなかった。相当な時間を労し、精神的なダメージも受けた。慰謝料を払え。
- ゲームカートリッジをビデオデッキに入れたらデッキが壊れ、カートリッジも壊れてしまった。デッキを弁償し、カートリッジも新品をよこせ。

こーいう話を聞いてしまうと、日本人に生まれて本当に良かったと思うのは私だけではあるまい。（つづく）

〈おたより募集〉このコーナーでは、みなさんがメーカーさんに聞いてみたいこと、意見や感想などをお待ちしていま～す！
おたよりのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「コラム」係まで。

SOFTHOUSE INFORMATION

ソフトハウス　インフォメーション

I.G.S.

9月号で「タイトル、ジャンル不明のナゾの新作」として画面写真を公開したゲームの正体が判明！　じつは『IQ　PANIC』というタイトルのクイズゲームだったのだ。さまざまな土地を旅し、各地で情報収集をしたりショップで買物をする、という感じのRPGっぽい要素が盛り込まれているよ。発売は年末の予定で、メディアはCDロムだ。

アスク講談社

Huカードで『モンスタープロレス』というゲームを発表。タイトルどおり、さまざまなモンスターがリングの上で白熱のバトルを展開するぞ！

アスミック

来年にスーパーCDロムのAVGを発売する予定。すでに発売されているゲームの続編になるらしい。

インテック

『ザ・プロ野球』のパート2が、現在制作進行中。発売は来年の夏頃の予定。しかもスーパーCDロム初の野球ゲームだから、期待度も2倍なのだ。

トンキンハウス

『サイバードッジ』というHuカードのゲームを来年に発売する予定。エイリアンや忍者、レスラーなどのキャラクターたちがチームを組んでドッジボールを行なうゲーム。しかも流血、負傷はあたりまえのハードなドッジボールで、音声合成で悲鳴や絶叫が鳴り響く、という背筋も凍るよーな演出もあるよ。

パック・イン・ビデオ

以前ファミコンで発売された『川のぬし釣り』の続編をPCで発表。このゲームは前代未聞の“釣りRPG”なんだぞぉ。

ヒューマン

なつかしの『宇宙戦艦ヤマト』をスーパーCDロムで制作中。ジャンルはSLG。あのムリのあるシチュエーションの数々をどのようにゲームに盛り込むのか、興味津々。

メサイヤ

『改造町人シュビビンマン3』が発表された。今度はスーパーCDロム対応ソフトだぞ。

RIOT・日本テレネット

『ヴァリス』シリーズの基本にもどって、いままでPCでは発売されていなかった第1作『夢幻戦士ヴァリス』がスーパーCDロムで発売されることになったのだ。

そして、もう1本。アニメの名作「未来少年コナン」のゲーム化を発表。ジャンルはACT＋AVGのミックスタイプ。メディアはスーパーCDロム。

ユニポスト・オブ・ジャパン

「PCエンジン　サマーツアー'91」で『サーカスライド2』が展示されていたのだけど、これはイベント用にマップをアレンジしたバージョンで、実際はまだ発売するかどうかも決まってないんだって。

ナムコ

ファミコンで大人気のSPG『ファミリーサーキット』が、『ワールドサーキット』としてPC化決定。おまけにアーケードのビッグタイトルSTG『ドラゴンセイバー』のPC化も決定したのだ。これはうれしいネ!!

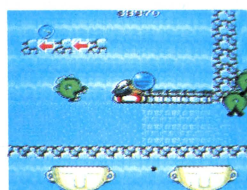
タイトー

『ミズバク』のPC版画面初公開!!

順調に移植が進んでいる『ミズバク大冒険』の画面写真をついにキャッチしたぞ！　内容は、主人公の“ピポポ”クンが、魔法で作った水爆弾をぶつけて、敵を倒していくというACTなんだ。みどころは、なんといっても登場キャラの表情。なんとも平和的な顔の主人公をはじめ、へんてこだけどカワイイ敵キャラなど、思わず笑みがもれてしまうキャラでいっぱいなんだ。またゲームが進むと、パズル要素のある面なども出てきて、プレイヤーを飽きさせない構成になっているぞ。原作のアーケード版では、ハマリゲーマーが続出したというゲームだけに、大きな期待をよせる価値はありそうだ。続報を待とう！



⬆うれしそうな“ピポポ”の表情に注目！　かわいらしくてグーだね。



⬅これは、浮き輪に乗っているのかな？　まさかカナヅチ……!?

⬇1つの水爆弾で複数の敵を倒すと高得点。どんどん狙おう。

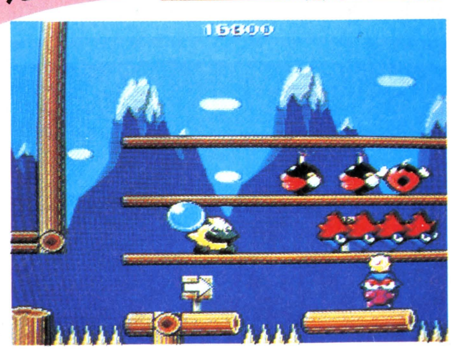






⬆まさに水爆弾を投げんとする瞬間だ。いっぺんに倒せるかな？

➡爆弾に腕と唇が生えている敵がいるぞ。正面から見ると笑えるものがあるね。でもすぐに水爆弾のエジキさ！



Time Schedule

タイムスケジュール

㉍消費税込み
（無印は消費税含まず）
H　Huカード
C　CDロム
S　スーパーグラフィックス
SCD　CDロム新システム

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム	A·PZG	アクションパズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	A·RPG	アクションロールプレイング	ETC	その他

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
9／20㊎	ヒット　ジ　アイス	タイトー	H	¥6,800	SPG
9／20㊎	ワールドジョッキー	ナムコ	H	¥5,800	SPG
9／27㊎	ソーサリアン	ビクター音産	C	¥7,200	A·RPG
9／27㊎	どらごんEGG!	メサイヤ	H	¥6,500	ACT
9／27㊎	ニュートピアII	ハドソン	H	¥7,200	A·RPG
9／27㊎	森田将棋PC	NECアベニュー	H	¥7,200	ETC
9月下旬	クイズアベニュー 2	NECアベニュー	C	¥6,000	ETC
9月下旬	コリューン	ナグザット	H	価格未定	STG
9月予定	ウルトラボックス第5号	ビクター音産	C	¥4,800	ETC
10／4㊎	メソポタミア	アトラス	H	¥6,800	ACT
10／11㊀	バニラシンドローム	ニチブツ	C	¥6,900	ETC
10／25㊎	タイムクルーズII	フェイス	H	¥7,200	ETC
10／25㊎	ドラゴンスレイヤー　英雄伝説	ハドソン	SCD	¥6,800	RPG
10／25㊎	ポピュラス　ザ・プロミストランド	ハドソン	SCD	¥5,800	SLG
10／25㊎	マジカルチェイス	パルソフト	H	¥7,800	STG
10／25㊎	天使の詩	RIOT日本テレネット	SCD	¥7,400(予)	RPG
10月下旬	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	C	価格未定	A·RPG
11／1㊎	マイト&マジック	NECアベニュー	C	¥7,200	RPG
11／8㊎	プリンス　オブ　ペルシャ	リバーヒルソフト	SCD	¥6,800	ACT
11／22㊎	雷電	ハドソン	H	¥7,200	STG
11月末	モンスタープロレス	アスク講談社	H	¥6,800	SPG
11月予定	将棋　初心者無用	ホームデータ	H	¥7,300	ETC
11月予定	スーパーメタルクラッシャー	パック・イン・ビデオ	H	¥6,200(予)	SLG
11月予定	パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	H	価格未定	ETC
12／20㊎	SUPER桃太郎電鉄II	ハドソン	H	¥6,800	ETC
12月中旬	らんま½　とらわれの花嫁	メサイヤ	C	¥6,800	ETC
12月予定	ドラゴンセイバー	ナムコ	H	価格未定	STG
12月予定	クイズの星(仮)	サン電子	SCD	¥6,500	ETC
12月予定	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ビクター音産	SCD	価格未定	ACT
12月予定	雀偵物語 2　宇宙探偵ディバン	アトラス	C	¥6,800	ETC
12月予定	太閤記	アスク講談社	C	価格未定	SLG
12月予定	ブロウニング	RIOT日本テレネット	SCD	¥6,980(予)	ACT
年内	天外魔境II	ハドソン	SCD	価格未定	RPG
年末	ロード オブ ウォーズ	システムソフト	C	価格未定	SLG
年末	IQ PANIC	I.G.S.	C	¥8,900(予)	ETC
年末	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン	SCD	価格未定	SLG
年末	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	C	価格未定	SLG
年末	麻雀覇王伝　カイザーズ・クエスト	U.P.L.	H	価格未定	ETC
年末	レディファントム	レーザーソフト日本テレネット	SCD	¥6,980(予)	SLG
年頭	ウルトラボックス第6号	ビクター音産	C	価格未定	ETC
'92 1月予定	ココロン	シュールドウェーブ	C	価格未定	ACT
'92 2月予定	未来少年コナン	RIOT日本テレネット	SCD	価格未定	AVG
'92 3月予定	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	SCD	価格未定	ACT
'92 5月予定	ハンター(仮)	インテック	C	価格未定	ACT
'92 夏／予定	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	SCD	価格未定	RPG
'92 夏／予定	ザ・プロ野球 2 (仮)	インテック	SCD	価格未定	SPG

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
ああっ女神さまっ	メサイヤ	H	ACT
あげだま(仮)	NEC　HE	H	ACT
アルシャーク	ライトスタッフ	C	RPG
IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	AVG
ウィザードリィ I～V	ナグザット	SCD	RPG
宇宙戦艦ヤマト	ヒューマン	SCD	SLG
F1サーカスSPECIAL POLE TO WIN	ニチブツ	SCD	SPG
改造町人シュビビンマン 3	メサイヤ	SCD	ACT
川のぬし釣り 2 (仮)	パック・イン・ビデオ	C	RPG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	STG
銀河お嬢さま伝説YUNA	ハドソン	SCD	AVG
ゲイングランド	NECアベニュー	H	ACT
ゲート　オブ　サンダー	ハドソン	SCD	STG
コズミック・ファンタジー 3 (仮)	レーザーソフト日本テレネット	SCD	RPG
サイバードッジ	トンキンハウス	H	ACT
斬	タイトー	C	SLG
神聖刻紀　ブリーダーズ・ワース(仮)	メサイヤ	SCD	RPG
スーパーダライアスII	NECアベニュー	SCD	STG
STARパロジャー	ハドソン	SCD	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	S	ACT
ストラテゴ	ビクター音産	H	ETC
スパイラルウェーブ	メディアリング	H	STG
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
ZERO WING	ナグザット	C	STG
ZERO WING	ナグザット	H	STG
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	H	STG
太平記	インテック	C	SLG
達人	タイトー	H	STG
DOUBLE DRAGONII	ナグザット	SCD	ACT
チキチキボーイズ	NECアベニュー	SCD	ACT
ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	H	未定
中華大仙II (仮)	タイトー	H	ACT
TVスポーツ　ベースボール	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　ホッケー	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　バスケットボール	ビクター音産	H	SPG
天地を喰らう	NECアベニュー	SCD	ACT
トイレキッズ	メディアリング	H	ACT
トップをねらえ!	リバーヒルソフト	SCD	ETC
ドラゴンナイト 2	NECアベニュー	SCD	RPG
ドラゴンブリード	アイレム	H	STG
21エモン	NEC　HE	H	未定
熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編	ナグザット	SCD	SPG
バブルガムクラッシュ	ナグザット	H	AVG
バリスティックス	ビクター音産	H	ACT
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
ファージアスの邪皇帝	ヒューマン	SCD	RPG
ファイティングラン	ニチブツ	H	ACT
フォゴットンワールド	NECアベニュー	SCD	STG
BURAIII	リバーヒルソフト	SCD	RPG
ホームデータの囲碁	ホームデータ	H	ETC
BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	SCD	ACT
ホラーストーリー	NECアベニュー	SCD	ACT
マーブルマッドネス	テンゲン	H	ACT
マインスウィーパー　掃海艇	パック・イン・ビデオ	C	PZG
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A·PZG
マミーヘッド	タイトー	H	STG
魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	SCD	AVG
ミズバク大冒険	タイトー	H	ACT
盟約の定義	ヒューマン	H	RPG
モンスターメーカー	NECアベニュー	SCD	RPG
ライザンバーIII	データウエスト	SCD	STG
雷電	ハドソン	SCD	STG
ルーム	ビクター音産	SCD	AVG
レインボーアイランド	NECアベニュー	SCD	ACT
LORDS OF THE Rising Sun	ビクター音産	C	SLG
ロードス島戦記	ハドソン	C	RPG
ワードナの森	NECアベニュー	SCD	ACT

次号予告

勝PCエンジン 11月号は

9月30日(月)発売！

パワーアップの11月号！　みんな注目!!　長〜い間待ってたかいがあったね。いよいよあの超ＢＩＧゲーム『天外魔境Ⅱ』の全貌が明らかに!!　もっちろん、㊖ならではの料理法でおいしく味つけした大特集だから、期待度100％で待っててね。そのうえ、新システムの詳細続報あり、前人気ダントツの『ロードス島戦記』情報ありで、㊖の魅力バリバリ全開号だよっ!!

EDITORS'TOPICS

7月30、31日にゲームミュージックフェスティバルに来てくれたみんな、本当にありがとう!! 31日１階席後方でひとり激しいダンスをキメていたキミ、熱かったぜ。(佐)

㊖ＰＣ特製トレーナーを作ったぞ。表紙でおなじみラビィちゃんがニッコリ笑う総天然色で、原価バカ高。そのうち読者プレゼントするから、首長くして待ってて。(後)

今年の夏は７月30日の横浜と８月10日の仙台で燃えつきた。やっぱり浜田省吾はライブがいちばん!!（でも９月１日発売のＮＥＷアルバムもちゃんと予約しちゃった山)

７月25日、試写会で「ターミネーター２」を観た。アクション、ＳＦＸ、そしてストーリー、どれをとっても超Ａ級。しゃべりたい、しゃべりたいったら。(必ず観よう・松)

データイーストのサウンドチーム「ゲーマデリック」いーよ!!　デコ・バンド、サイコー!!　（実は最近『T.M.N.T.』のピンボールにハマッているのだ　◎の)

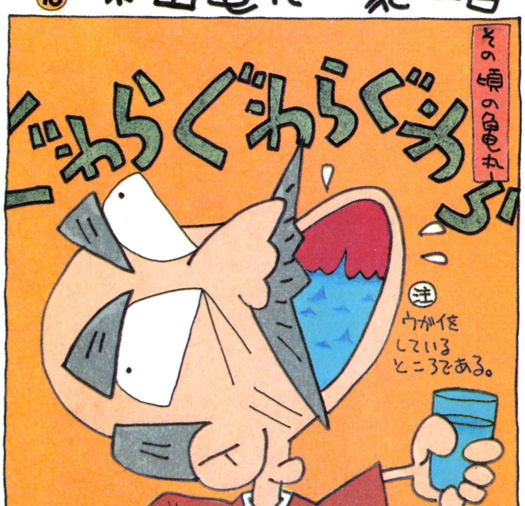
最近、プルトップを集めると車椅子がもらえるという話を聞いた。前にもタバコの開封ひもで車椅子というのがあったのでエコロジーブームに乗じた新手のデマか？(由)

つぶらな瞳のラッコが、人の頭をガンガンかち割っている。ぱっくり割れた頭からおみそをぢるぢる吸う。てな夢を見た。怖かったぁ。え、怖かない？　すまん。　(希)

この前、夏休みをとって小倉に里帰りした。そして、某ＪＲＡの小倉競馬場で、２万円の25％(控除率)の40％(国庫納付金)、２千円を国に納めた私は愛国者？　(Ⓣ)

鈴鹿８耐に行った、編集部で徹夜した、福岡に行った、また編集部で徹夜した……。こうして私の体力の限界は、つねにきたえられていくのだね!!　(テレ介㊭)

れんさいマンガ ⑯ 楽田亀丸一家の一日



〈参考文献〉「志ん生廓ばなし」古今亭志ん生(立風書房)、「高校生作文これで合格」作文研究会(有紀書房)

コンプファミリー テレホンネット

横浜
045(541)0000

大阪
06(700)5599

高松
0878(33)6700

話題がてんこ盛り!!必聴!!

現在〜9/4 具志堅ティナちゃん出演！

9/5〜9/19 薄葉士郎先生出演！

ライター大募集

㊖では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上）を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル
㊖PCエンジン「〇〇係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本　剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原　保　小畑雄二　化石ハウス　超 音 速(渡部功一、西谷英晃、根上広行)　玉木成子　安藤　誠　柏原康雄　佐々木敏
Writers……中村泰宏　今村文二　岡本敦行　山崎　拓　増島　健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　森田慶子　佐藤裕志　川口ハヂメ　小西晃治　中川立一　菊池武史　東　千里　本内新太郎　大迫　亨　山猫（平井太郎、八尋　峻）
Photographers…林　久平　倉部和彦　分部辰浩　林　克典　伊豆倉守一　舟喜　力　加藤幸広　庄司康治　中村英良
Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　沢田昭彦　加藤栄子　サーティーツー　グァバモリオカ　小松崎祐子　大曽根晶子

月刊 勝PCエンジン 10月号
1991年10月１日
定価390円(本体379円)
雑誌コード　13575-10

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承下さい。


PC Engine
NEC
全世界で話題沸騰の3D−RPGが、ついにPCエンジンに登場する。CD・ROM² ならではの圧倒的なスケール。超豪華キャストで送る、手ごたえずっしりの超大作。大いなる感動が君を待つ！
Might and Magic
©1987 Jon Van Caneghem
©1991 NEC Avenue, Ltd.
マイトアンドマジック
どきどき R.P.G
9月発売予定
CD-ROMソフト
標準小売価格
7200円（税別）
発売と同時に売り切れ続出の超人気作品が、よりパワーアップして帰ってきた！2人同時プレイ、お助けアイテムがうれしい「クエストモード」。5人で競い合う「F1モード」。さあ、今日はみんなでクイズ大会だ！
クイズアベニュー2
近日発売！
©1991 NEC Avenue, Ltd.
CD-ROMソフト
標準小売価格
6000円（税別）
わいわい パーティー
何でもござれっ!!
再び恐慌に陥ったファンタジーゾーンを救うため、われらが英雄オパオパが今度は3Dシューティングに挑戦だ！次々と押し寄せるおかしな敵キャラたち。ショップのおねーさんも応援しているぞ！
バリバリ シューティング
スペースファンタジーゾーン
CD-ROMソフト
近日発売！
標準小売価格
6800円（税別）
©SEGA 1988
REPROGRAMMED GAME ©NEC Avenue, Ltd. 1991
じっくり 思考
高速&強力思考で有名な、あの森田将棋がPCエンジンに登場だ！しかも将棋の駒をモンスターに変えて、迫力あふれるモンスターバトルを楽しむこともできる。これから将棋を始める人も、ちょっと将棋にゃうるさい人もこれ一本で大満足！
森田将棋PC
4M HuCARD
9月発売予定
標準小売価格
7200円（税別）
©1991 NEC Avenue, Ltd.
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日／午前10：00〜午後7：00
テープサービス03(3288)0880

月刊マル勝PCエンジン 1991 10月号
1991年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第10号通巻34号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部 ☎03(3817)8523 編集部 ☎03(3221)3521
特別定価390円(本体379円)

T4911357510394
雑誌コード13575-10